PIXEL

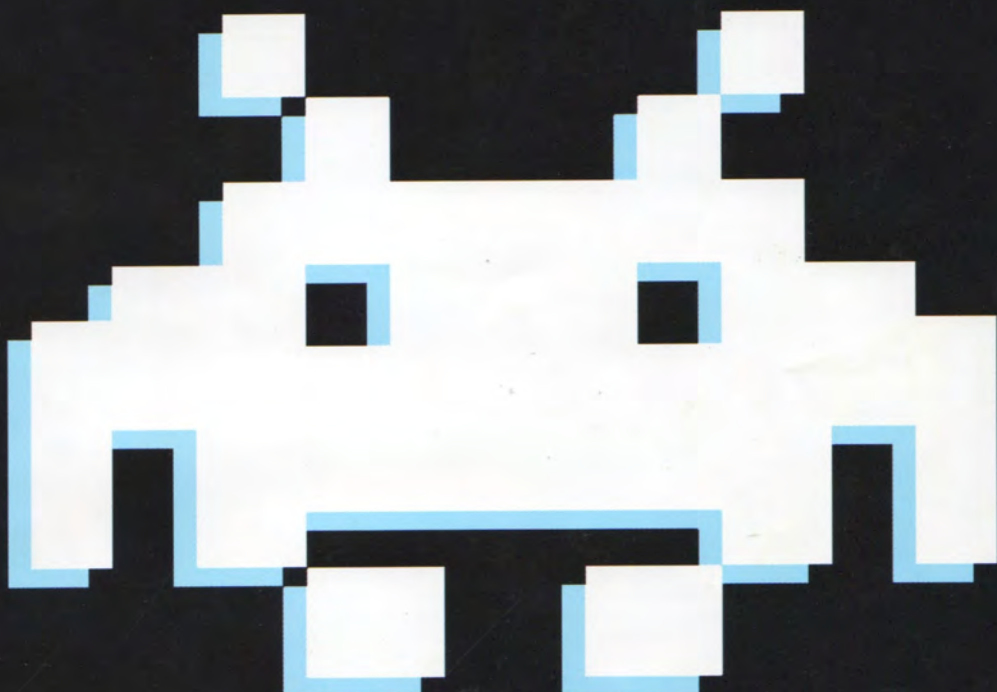
€ 6,50

ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ 2007



ΤΑ 8-BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ



9 771105 547028 01

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

ΜΕ ΤΗ ΧΟΡΗΓΙΑ ΤΟΥ GAME WEB


Γεννήθηκε το 1986
και βαφτίστηκε Turbo-X...
Από τότε μεγάλωσε, "έκανε" οικογένεια, δημιούργησε
μοναδικές συνοδευτικές υπηρεσίες για εσάς
και κάνει τα πάντα για να διακρίνεται.
Σήμερα, έτος 2007, είναι πρώτο σε άμεσες
πωλήσεις Η/Υ στην Ελλάδα, αποδεικνύοντας συνέχεια
ότι μερικές αξίες είναι διαχρονικές!
TURBO-X
4 hour service
4ωρη τεχνική υποστήριξη υπολογιστών
built to order
Συναρμολόγηση στα μέτρα του πελάτη
upgrade
4ωρη αναβάθμιση υπολογιστών
telephone support
12 ώρες τηλεφωνική υποστήριξη
πλαισιο
www.plaisio.gr
Τηλέφωνο Επικοινωνίας: 800-11-12345

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



REVIEWS





ΘΕΜΑΤΑ



BACK TO THE FUTURE



ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λοχαγού Δεδούση 1 & Μεσογείων 304,
155 62 Χολαργός
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΩΛΗΣΕΩΝ: Νίκος Κατσιμπάρος

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιώργος Γρίβας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιάννης Μοσχονάς
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Χάρης Κλάδης, Νότης Χαλκίδης, Μάρκος Χαττάρι
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Γιώργος Γρίβας, Ζωή Μαρμαρά, Νότης Χαλκίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Γιώργος Δημητρίου

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Μαρία Τσαμπλάκου
MARKETING: Πάνος Καλπακής, Παναγιώτης Κομπότης
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ: Χρύσανθος Μαντούβαλος
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Γιώργος Τζανουδάκης, Ελένη Βορεοπούλου

ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, Δημήτρης Μελένιος
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ D.T.P.: Βασίλης Ευσταθίου
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Αλεξάνδρα Θεοδωράκη, Ντόρις Λαμπρινού, Ερση Σωτηρίου, Νικολέτα Σιαβάλα

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ολγα Τυμπακιανάκη
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Αγγελική Ματζαβίνου, Δώρα Γιακουμή

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ: Αλέξανδρος Δασκαλάκης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Αλέξανδρος Τούλης, Νίκος Παναγιωτόπουλος, Ζαμπέτα Τούρλου

ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ: Γεωργία Κωτσιοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Αρετή Δένδια

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΚΑΡΑΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΕΠΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

It's so 80's

Δεν χρειάστηκαν περισσότερα από πέντε λεπτά συζήτησης και πάνω από δύο-τρεις προτάσεις/ιδέες για να αποφασίσουμε την επανέκδοση του "Pixel" στην παρούσα μορφή της ειδικής έκδοσης. Βλέπετε, όλοι όσοι μετείχαμε σε αυτήν την κουβέντα, είχαμε κάποια σχέση με αυτό το πρωτοποριακό έντυπο - κάποιοι ήταν απλοί αναγνώστες του, άλλοι ήταν ανταγωνιστές και κάποιοι άλλοι μετείχαν σε αυτό ή τουλάχιστον βρίσκονταν μέσα στον κυκεώνα αλλαγών που προκαλούσε το "Pixel" στον ειδικό Τύπο έστω και σε παρεμφερή έντυπα της ίδιας εταιρείας.

Όλοι, πάντως, είχαν ένα σημαντικό κοινό χαρακτηριστικό: την αγάπη τους για τη δεκαετία του '80 και τη νοσταλγία τους για την εποχή των home συστημάτων και των κονσόλων εκείνης της εποχής, της εποχής των 8 και 16bit, με τις ελάχιστες (για τα σημερινά δεδομένα) δυνατότητες και το αξεπέραστο μεράκι των χρηστών που κατόρθωναν θαύματα.

Αυτό ακριβώς το πνεύμα χαρακτήριζε το "Pixel" εκείνη την εποχή και αυτό ακριβώς στοχεύουμε να προσφέρουμε σε εσάς στις επόμενες σελίδες. Να σας κάνουμε να θυμηθείτε τα πρώτα σας βήματα στον κόσμο των υπολογιστών και των δυνατοτήτων τους, να θυμηθείτε το gaming όταν κατακλυζόταν από δημιουργικές ιδέες και στηριζόταν σε αυτές ελλείψει τεχνολογίας εντυπωσιασμού (λέγε με γραφικά και ήχο), να θυμηθείτε ότι τότε τα περισσότερα πράγματα που κατορθώναμε με τα συστήματα που είχαμε στην κατοχή μας, στηρίζονταν στη δική μας πληκτρολόγηση κώδικα και στο δικό μας πειραματισμό - και όχι στις έτοιμες λύσεις τού σήμερα.

Ελπίζουμε πραγματικά οι επόμενες σελίδες να σας κάνουν να θυμηθείτε τα παιδικά σας χρόνια ή την εφηβεία σας, όσοι βρίσκεστε πλέον στην τρίτη δεκαετία της ζωής σας. Να σας χαρίσουν λίγες ώρες ξεγνοιασιάς μακριά από τη σημερινή καθημερινότητα. Ελπίζουμε, επίσης, εκείνοι που θα τις διαβάσουν και είναι πολύ μικροί σε ηλικία για να έχουν ζήσει εκείνη την εποχή, να καταλάβουν για ποιον λόγο το "Pixel" ήταν το σημείο-σταθμός για την ελληνική αγορά της Πληροφορικής.

Πώς να το κάνουμε; Δεν γεμίζαμε ολόκληρα στάδια με 20.000 κόσμο για πλάκα...

Γιώργος Γρίβας

PIXEL







ΕΝΤΥΠΟ-ΣΤΑΘΜΟΣ!

Θυμάστε τον "He-Man"; Τους "Thundercats"; Το "Fraggle Rock"; Τη "Φρουτοπία"; Τα "Κουφώματα"; Τον "Παραμυθά"; Αν απαντήσατε "ναι" σε περισσότερες από μία ερωτήσεις, τότε δεν χωρά καμία αμφιβολία! Είστε κι εσείς ένα παιδί της δεκαετίας του '80!

Το πιθανότερο είναι ότι το πρωί ξυπνούσατε και πίνατε γάλα με Hemo ή Carnation. Ακούγατε τις Bangles, τη Madonna, τον Falco και τους Bon Jovi στο ραδιόφωνο, καθώς ετοιμάζατε την τσάντα σας για το σχολείο. Η μητέρα σας ετοίμαζε σάντουιτς και το έβαζε στο lunch box με τους Transformers. Ποτέ δεν είχε παραλείψει να σας δώσει και λίγα κέρματα για να πάρετε μπομπονέλα στο διάλειμμα. Πού και πού, κάποια συμμαθήτριά σας, σας έδινε το λεύκωμά της για να συμπληρώσετε κι εσείς τις δικές σας σκέψεις και χαζεύατε τις φωτογραφίες από τα αστέρια της εποχής, όπως η Cyndi Lauper, που δεν ησύχαζε, αν δεν έβαφε τα μαλλιά της στις αποχρώσεις του ουράνιου τόξου κι δεν έβαζε τόση λακ, ώστε να στέκονται όρθια.

Τα σαββατοκύριακα πηγαίνατε σε πάρτι και παίζατε "μπουκάλα", ενώ στον κινηματογράφο βλέπατε ταινίες όπως το "Back to the Future" ή το "Teen Wolf". Αν μένατε στο σπίτι, κατά τις οκτώ βλέπατε το Μουσικόραμα και κάποιες φορές καταφέρνατε να πείσετε την μητέρα σας να σας αφήσει τα μεσάνυχτα να δείτε τον Christopher Lee στο "Scars of Dracula" και σε άλλες ταινίες της Hammer Films στην



ΥΕΝΕΔ. Οι Κυριακές ήταν αφιερωμένες στο ΒΜΧ, στα "Κάστρα και Πολιορκητές", στο Subbuteo, στο Dungeons & Dragons και στην αγαπημένη σας κονσόλα.

Μία φορά το μήνα, όμως, κάθε άλλη ασχολία σταματούσε. Γιατί μία φορά το μήνα, διαβάζατε ευλαβικά "Pixel" κι όποιος τολμούσε να σας ενοχλήσει εκείνες τις ώρες, διακινδύνευε τη ζωή του...

ΤΑ ΠΡΩΤΑ LISTINGS

Ηταν το 1983, όταν το περιοδικό "Computer Για όλους" είχε συμπληρώσει έναν χρόνο επιτυχημένης κυκλοφορίας, που ακούστηκε για πρώτη φορά η ονομασία "Pixel". Ενα χειμωνιάτικο πρωί, ένας από τους αναγνώστες του περιοδικού αποφάσισε να επισκεφθεί τα γραφεία της εταιρείας για να γνωρίσει από κοντά τη συντακτική ομάδα. Καθώς συζητούσαν, τους αποκάλυψε μία ιδέα που είχε σχετικά με το περιοδικό.

Το "Computer Για Ολους" δημοσίευε κάθε μήνα μία σειρά από listings, τα οποία είχαν γίνει ανάρπαστα, βοηθώντας τους τότε χρήστες σε ποικίλα ζητήματα, απλοποιώντας σε σημαντικό βαθμό τις χρονοβόρες και καθημερινές εργασίες τους. Ο επισκέπτης-αναγνώστης, λοιπόν, πρότεινε στο επιτελείο του περιοδικού να κυκλοφορήσει μία ειδική έκδοση του "Computer Για Ολους", αποκλειστικά με listings, ώστε οι υπόλοιποι φίλοι του να έχουν συγκεντρωμένο σε λίγες σελίδες τον πλούτο της πρακτικής γνώσης που πρόσφεραν.

Οντως, η συντακτική ομάδα εργάστηκε σκληρά, θεωρώντας την ιδέα ως σημαντική για το χώρο των εκδόσεων και, ύστερα από λίγο καιρό, τα περίπτερα φιλοξενούσαν αυτήν την ειδική έκδοση του "Computer Για Ολους", με το όνομα "Pixel". Η επιτυχία που γνώρισε η συγκεκριμένη έκδοση, ήταν ανάλογη της επιτυχίας του περιοδικού από το οποίο προήλθε και οι αναγνώστες περίμεναν με ανυπομονησία το επόμενο ανάλογο εγχείρημα.

Τον Σεπτέμβριο του 1984, το "Computer Για Ολους" επανατοποθετήθηκε σε ό,τι αφορούσε την ύλη του. Ενώ μέχρι εκείνη την στιγμή κάλυπτε τόσο τον επαγγελματικό όσο και τον "home" τομέα της Πληροφορικής, αποφασίστηκε να επικεντρωθεί στον πρώτο και να προσφέρει ακόμη πιο πρακτικές συμβουλές στους αναγνώστες του. Ετσι, το κομμάτι της Πληροφορικής που σχετιζόταν με τους ερασιτέχνες χρήστες που ψυχαγωγούνταν συνήθως στο σπίτι τους με κάποιο σύστημα της εποχής, έμεινε χωρίς... έντυπο αντιπρόσωπο στην ελληνική αγορά.

ΤΟ "PIXEL" ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΠΟΙΕΙΤΑΙ

Αυτό το κενό έπρεπε οπωσδήποτε να καλυφθεί από ένα δεύτερο έντυπο, αφού ήταν σαφές ότι το αναγνωστικό κοινό επιζητούσε ενημέρωση και στον τομέα των home συστημάτων. Υστερα από λίγους μήνες σχεδιασμού και εποικοδομητικής σκέψης, τον Μάιο του 1984, το νέο περιοδικό "Pixel" κάνει την εμφάνισή του στα περίπτερα ως διμηνιαία έκδοση. Είναι η αρχή μίας εξαιρετικής πορείας που στιγμάτισε τον ελληνικό ειδικό Τύπο και που μέχρι σήμερα παραμένει ανεξίτηλα χαραγμένη στη μνήμη των μεγαλύτερων σε ηλικία αναγνωστών.

Στην αρχή, το "Pixel" κυκλοφορεί ως διμηνιαία έκδοση, όμως, σύντομα γίνεται αντιληπτό μέσω των πωλήσεων ότι το αναγνωστικό κοινό όχι μόνο ρουφά την πληροφόρηση που του προσφέρει, αλλά είναι έτοιμο να το υποδεχτεί και σε μηνιαία βάση. Αυτό πραγματοποιείται στο πέμπτο τεύχος του "Pixel", τον Ιανουάριο του 1985. Η επιτυχία του περιοδικού είναι πρωτόγνωρη για τα ελληνικά δεδομένα.

Αν το καλοσκεφτεί κάποιος, οι παράγοντες που το οδήγησαν στην κορυφή, θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως απλοί, όμως, στο χρονικό πλαίσιο της εποχής οι συγκυρίες που οδήγησαν την Compupress στην απόφαση της έκδοσής του, δύσκολα μπορούν να επαναληφθούν σήμερα. Κατά κάποιο τρόπο, η τύχη έπαιξε σημαντικό ρόλο, όμως, η τύχη συμπορεύεται με τους πρωτοπόρους.

Συγκεκριμένα, τα μέσα της δεκαετίας του '80 χαρακτηρίστηκαν από μία ξέφρενη έκρηξη νέων τεχνολογιών και προϊόντων στον χώρο της Πληροφορικής. Ηταν τα χρόνια του Spectrum, του Amstrad,



















του Commodore, του Atari και της άνθησης των 8bit και 16bit συστημάτων. Ηταν η εποχή που προσωπικότητες όπως ο Clive Sinclair, ο Alan Sugar και ο Jack Tramiel επιτάχυναν τις εξελίξεις στη βιομηχανία των υπολογιστών με φρέσκες, ευφυείς ιδέες, που λίγα χρόνια πριν ανήκαν στη σφαίρα της επιστημονικής φαντασίας. Η Πληροφορική είχε αρχίσει να βρίσκει το δρόμο της σε κάθε σπίτι, έχει γίνει πιο προσιτή για τον μέσο καταναλωτή και να αγγίζει πλέον και την ψυχαγωγία του ανθρώπου εκτός από την πανεπιστημιακή έρευνα. Το gaming έκανε τα πρώτα διστακτικά βήματά του, όμως, έγιναν αμέσως αντιληπτές οι προοπτικές του, καθώς οδηγείτο αργά, αλλά σταθερά, στον κόσμο της Τέχνης.

Σε αυτή την εποχή, λοιπόν, το "Pixel" κατόρθωσε να εισχωρήσει αμέσως βαθιά στις εξελίξεις, με ένα δίκτυο συνεργατών τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, στον κυκεώνα της ανάπτυξης. Ετσι, τραβώντας την προσοχή των εταιρειών, κατόρθωσε σε κάθε τεύχος του να προβάλει όλες τις σημαντικές καινοτομίες της εποχής. Παρουσιάσεις συστημάτων και εξονυχιστικά tests τους από τους ίδιους τους συντάκτες διαδέχονταν το ένα το άλλο, φήμες που δημοσιεύονταν στις σελίδες του επιβεβαιώνονταν με μαθηματική ακρίβεια ύστερα από λίγους μήνες, αποκλειστικότητες που δεν έχουν υπάρξει ποτέ σε άλλα έντυπα. Το αναγνωστικό κοινό αντιλαμβανόταν την αξιοπιστία του και το αντάμειβε με τη συνεχή υποστήριξή του.

Η ΑΝΑΔΕΙΞΗ

Σε λιγότερο από έναν χρόνο, στο 14ο τεύχος του, το "Pixel" διπλασίασε τις πωλήσεις του και η φήμη του διαδόθηκε εκθετικά τόσο στην Αθήνα όσο και στην επαρχία. Εναν χρόνο αργότερα, επανέλαβε το ίδιο κατόρθωμα, διπλασιάζοντας ξανά την κυκλοφορία του, φτάνοντάς στο απόγειο των πωλήσεών του το 1987.

Σημαντικό ρόλο στην επιτυχία έπαιξαν τα εξώφυλλα του περιοδικού. Σε αντίθεση με την σημερινή εποχή, όπου τα εξώφυλλα των περιοδικών στηρίζονται σε υλικό που προσφέρουν οι ίδιες οι εταιρείες παραγωγής και οι διαφημιστικοί αντιπρόσωποί τους, τότε η συντακτική ομάδα με πολύ μεράκι και φαντασία δημιουργούσε εξώφυλλα που στηρίζονταν στη φωτογράφηση. Εκτός από τον Spectrum, την Amiga και τα υπόλοιπα μηχανήματα που εμφανίστηκαν κατά περιόδους στη... βιτρίνα του "Pixel", αξέχαστα παραμένουν κι άλλα ιδιαίτερα εξώφυλλα, όπως εκείνο με τον πάγκο της λαϊκής στην οδό Στουρνάρη, γεμάτο με μηχανήματα σε προσφορά ή εκείνο με το Δημήτρη Σαραβάκο να παίζει Kick Off.

Η λατρεία που εξέφραζε το αναγνωστικό κοινό μέσα από την αλληλογραφία, οδήγησε την Compupress να επεκτείνει τις δραστηριότητες του περιοδικού και σε άλλους τομείς. Στην αρχή ως ένθετο και αργότερα ως αυτόνομη έκδοση, κυκλοφόρησε στην αγορά το "Pixel Junior", που απευθυνόταν στα παιδιά μικρότερης ηλικίας. Μία φορά το χρόνο, διετίθετο στην αγορά το "Super Pixel", ένας ετήσιος οδηγός αγοράς που φιλοξενούσε στις σελίδες του όλα τα tests που είχαν δημοσιευτεί στο "Pixel", ώστε οι αναγνώστες να συγκεντρώσουν όλες τις γνώσεις των συστημάτων που είχαν κυκλοφορήσει μέσα στη χρονιά και να επιλέξουν αυτό που τους αρμόζει καλύτερα.

Παράλληλα, ένα από τα σημαντικότερα τμήματα της ύλης του "Pixel", οι λύσεις των adventure games της εποχής,



βρήκαν το δρόμο τους ως αυτόνομες εκδόσεις - όχι στα περίπτερα, όμως, αλλά στα βιβλιοπωλεία, μέσω των εκδόσεων Anubis. Οι δύο πρώτοι τόμοι της συγκεκριμένης σειράς βιβλίων έγιναν ανάρπαστοι και ανατυπώθηκαν τρεις φορές, ενώ αξιόλογη επιτυχία σημείωσε και ο τρίτος και τελευταίος τόμος αναλυτικών λύσεων.

Από το 1985 κιόλας, τα στελέχη της Compupress, με μπροστάρη το "Pixel", διοργάνωσαν το πρώτο Grand Prix, έναν θεσμό που συμβάδισε με το περιοδικό και συνεχίστηκε σε ετήσια βάση για πολλά χρόνια. Ακολούθησαν κι άλλες τέτοιες εκδηλώσεις, στις οποίες συμμετείχαν πολλά καλλιτεχνικά ονόματα εκείνης της δεκαετίας, με συναυλίες στο χώρο του Grand Prix, όπως οι Λουκιανός Κηλαηδόνης, Γιάννης Μηλιώκας, Αγνή, Σάκης Μπουλάς και Πωλίνα. Όλοι θεωρούν πάντως, ως αποκορύφωμα της διοργάνωσης, το τρίτο σε σειρά Grand Prix, όπου στο κατάμεστο γήπεδο του Παναθηναϊκού προβαλλόταν σε γιγαντοοθόνη ένα video show με την βοήθεια μίας Amiga και προσφέρονταν δώρα αξίας 6.000.000 δραχμών στους νικητές των διαγωνισμών!

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, το "Pixel" εισχώρησε και στην τηλεόραση, πρωτοπορώντας για ακόμη μία φορά με την εκπομπή "Computer Show", την οποία εφοδίαζε με κείμενα, υλικό και παρουσιαστή, σε μία εποχή που ήταν αδιανόητο για την τηλεόραση (και ακόμη είναι) να ασχολείται με το gaming και τα οικιακά συστήματα ψυχαγωγίας.



ΕΝΑΣ ΚΥΚΛΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΕΤΑΙ

Γύρω στο 1988 τα PCs άρχισαν να κυριαρχούν στην αγορά της Πληροφορικής σε όλους τους τομείς. Αναμενόμενο ήταν, λοιπόν, το καταναλωτικό κοινό να στραφεί προς αυτή τη νέα τάση της τεχνολογίας, με αποτέλεσμα τα home συστήματα και οι κονσόλες που κυριαρχούσαν για μία δεκαετία τουλάχιστον, να αποσύρονται η μία μετά την άλλη. Με κινήσεις εντυπωσιασμού και άλλα διαφημιστικά κόλπα, οι κατασκευαστές προσπάθησαν να συντηρήσουν ένα κομμάτι της αγοράς που, ουσιαστικά, άφηνε την τελευταία του πνοή.

Η σκληρή μετάβαση από την μία εποχή στην επόμενη άφησε τα σημάδια της και στα περιοδικά του ειδικού Τύπου. Το "Pixel" αφουγκραζόταν από νωρίς τα σημάδια της αλλαγής και αφιέρωνε ένα κομμάτι της ύλης του στα PCs. Σύντομα, κάποιες ενημερωτικές στήλες, όπως τα "Γεγονότα-Φήμες-Σχόλια" αλλά και τα ίδια τα reviews του, χωρίζονταν σε δύο τμήματα: ένα για τα home "παραδοσιακά" συστήματα και ένα για τα "νεόφερτα PCs".

Δεν άργησε, όμως, να γίνει κατανοητό ότι το κοινό των home συστημάτων είχε εξασθενήσει σε σχέση με το παρελθόν, στρέφοντας την αφοσίωσή του στα PCs. Η ύλη του "Pixel" που σχετιζόταν με αυτόν τον τομέα, "αυτονομήθηκε" στο νέο έντυπο "PC Master" και αποφασίστηκε ότι το έντυπο που πρωτοπόρησε στην αγορά όσο κανένα άλλο, ολοκλήρωσε τον εντυπωσιακό κύκλο του και έπρεπε να αποσυρθεί, δίνοντας τη θέση του στη νέα γενιά.

Η ΖΩΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΣΠΕΙΡΑ

Η δύναμη των όμορφων αναμνήσεων είναι πανίσχυρη. Είμαστε σίγουροι ότι, διαβάζοντας τις προηγούμενες γραμμές, ξεχάσατε αυτά που συμβαίνουν γύρω σας και επιστρέψατε για λίγο στην παιδική ηλικία σας, στη δεκαετία του '80, με την ανέμελη καθημερινότητα, τους σαφώς χαλαρότερους ρυθμούς, τις στιγμές που σας έκαναν αυτό που είστε σήμερα.

Αυτό ακριβώς συνέβαινε και σ' εμάς κάθε φορά που τύχαινε να θυμηθούμε εκείνη την εποχή, όταν το "Pixel" κυριαρχούσε στη ζωή μας και έχτιζε τις βάσεις για να γίνουμε αυτοί που είμαστε σήμερα, άνθρωποι παθιασμένοι με την Πληροφορική, που κάναμε το μεράκι μας και το χόμπι μας απασχόληση για να βγάζουμε τα προς το ζην, που δεν θέλουν να μεγαλώσουν ποτέ, αλλά να ασχολούνται μέχρι τα βαθιά γεράματα με τα games, τις κονσόλες, την πληκτρολόγηση κώδικα, κάνοντας το ψυχρό μηχάνημα που έχουν μπροστά τους, να... "μιλήσει".

Το ωραίο σε αυτή την υπόθεση είναι ότι δεν είμαστε οι μόνοι με αυτά τα συναισθήματα. Τα τελευταία χρόνια, η μόδα του "retro" έχει περάσει και στις επόμενες γενιές, που ζητούν να μάθουν τα πρώτα βήματα ενός χώρου που τους έχει κατακτήσει σήμερα. Οφείλαμε, λοιπόν, να τους ακούσουμε, όπως κάναμε πάντα, και να τους προσφέρουμε μία μικρή γεύση από εκείνη την εποχή.

Μα πάνω απ' όλα, οφείλαμε μέσα από τις επόμενες σελίδες, να αποτίσουμε έναν μικρό φόρο τιμής στο έντυπο που τα ξεκίνησε όλα για τους Έλληνες gamers, στο "Pixel"...

γεγονότα... φήμες... σχόλια...

ΝΕΟΙ ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA 1200

Σίγουρα, υπάρχουν αρκετοί κάτοχοι Amiga 1200, οι οποίοι θα ήθελαν έναν σκληρό δίσκο στον υπολογιστή τους, αλλά τρέμουν στο κόστος της απόκτησης. Η A1200, σε αντίθεση με το Falcon, δεν διαθέτει υποδοχή SCSI, οπότε η μόνη λύση είναι η εσωτερική τοποθέτηση ενός 2,5 ιντσών IDE σκληρού δίσκου, ο οποίος είναι και ακριβότερος και πιο αργός από τον αντίστοιχο των 3,5 ιντσών, είναι όμως πολύ μεγάλος για να τοποθετηθεί εσωτερικά (έτσι νομίζαμε μέχρι τώρα). Η Media Source κυκλοφόρησε ένα DIY (Do It Yourself) kit, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες την τοποθέτηση ενός σκληρού δίσκου 3,5 ιντσών στο εσωτερικό της A1200 και η όλη διαδικασία δεν απαιτεί παραπάνω από λίγα λεπτά της ώρας. Για να τοποθετήσετε όμως το kit, θα πρέπει να θυσιάσετε το εσωτερικό drive του υπολογιστή και η Media Source υποστηρίζει ότι αυτή η λύση θα υιοθετηθεί από εκείνους που δεν αγόρασαν την A1200 μόνο για παιχνίδια και έχουν ήδη ένα εξωτερικό drive. Οι τιμές των kit είναι ομολογουμένως αρκετά χαμηλές (180 λίρες για 170MB, για παράδειγμα).



Η COMMODORE ΣΤΑ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΑ

Η Commodore βρίσκεται στην αρχή νομικής διαμάχης με την Acorn, εξαιτίας ενός τηλεοπτικού διαφημιστικού spot της τελευταίας. Το spot, μέρος της επιθετικής χριστουγεννιάτικης εκστρατείας της Acorn, δείχνει μια οικογένεια σε δίλημμα σχετικά με τον υπολογιστή που θα αγοράσει. Φυσικά, ενώ βλέπουν όλους τους τύπους, συμπεριλαμβανομένης της Amiga, επιλέγουν την Acorn.

Η Commodore διαμαρτυρήθηκε, επειδή η Amiga παρουσιάζεται στο spot ως παιχνιδομηχανή, ανίκανη να τρέξει εκπαιδευτικά ή επαγγελματικά προγράμματα, όπως ο Acorn. Οι υποψήφιοι αγοραστές, που τώρα μπαίνουν δειλά στο χώρο, δεν μπορούν, φυσικά, να ξεχωρίσουν την αλήθεια από την προπαγάνδα και γι' αυτό το λόγο η Commodore πέτυχε την απαγόρευση της προβολής του spot, ενώ αντιπρόσωπος της εταιρείας ανακοίνωσε πως η Acorn σκοπεύει να στείλει γράμματα σε όλους όσοι είδαν πιθανώς το spot, εξηγώντας τους πως η Amiga είναι ικανή και για επαγγελματική χρήση. Δικάσιμος δεν έχει οριστεί ακόμη, γι' αυτό ας ελπίσουμε ότι οι δύο εταιρείες θα βρουν κάποια λύση.

MORTAL KOMBAT GOES TO HOLLYWOOD



Ανικανοποίητοι με τα εκατομμύρια που κέρδισαν από τις πωλήσεις του παιχνιδιού, οι υπεύθυνοι της Acclaim προσέγγισαν κινηματογραφικές εταιρείες για να μεταφέρουν την επιτυχία του Mortal Kombat στον κινηματογράφο ή στην τηλεόραση (με τη μορφή μίνι σειράς).

Ήδη, η Midway Manufacturing Company στο Σικάγο έχει κλείσει συμφωνία με διάσημους παραγωγούς κινηματογράφου, με αποτέλεσμα το Mortal Kombat να βρει το δρόμο του για τη μεγάλη οθόνη κάποια στιγμή το ερχόμενο έτος.

Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ανυπομονώ να δω ποια θα ενσαρκώσει τη sexy και θανάσιμη Sonya.

Ελλείψει άλλης μορφής πληροφόρησης (το Internet τη δεκαετία του '80 ήταν προνόμιο ελαχίστων) οι αναγνώστες του "Pixel" ανέμεναν με ανυπομονησία κάθε καινούργιο τεύχος για να μάθουν τις εξελίξεις στον χώρο της Πληροφορικής. Ακολουθεί ένα μικρό δείγμα ειδήσεων εκείνης της εποχής...

FREEWHEEL ΓΙΑ ΤΟ SUPER NES



Ο νέος controller για το SNES είχε ανακοινωθεί πριν από περίπου έναν χρόνο, αλλά μόλις τώρα είναι έτοιμος για κυκλοφορία. Το Freewheel έχει τέτοια ευαισθησία, ώστε επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει τα αυτοκίνητα των video games με τον ίδιο τρόπο που θα οδηγούσε ένα αληθινό. Είναι συμβατό με το Nigel Mansel's World Championship και η τιμή του δεν θα ξεπεράσει τις 35 λίρες.

3DO: ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ;



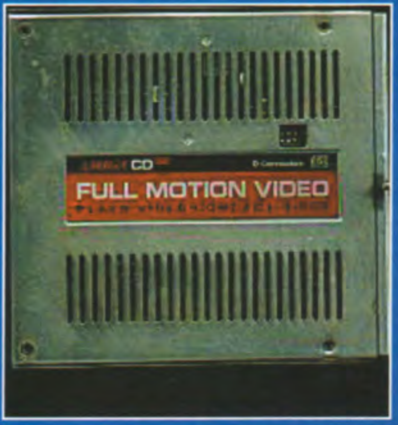
Δύσκολα τα πράγματα για το 3DO μετά την απόφαση της Sanyo να μην κυκλοφορήσει τη δική της έκδοση. Ως γνωστόν, μόνο η έκδοση της Panasonic κυκλοφορεί στην αγορά. Η ανακοίνωση της Sanyo προβλημάτισε τους κατασκευαστές software για το εν λόγω σύστημα, καθώς και εκείνους που σκέφτονταν να κυκλοφορήσουν τη δική τους έκδοση (όπως η AT&T), μια και δηλώνει, αν μη τι άλλο, έλλειψη εμπιστοσύνης.

Ούτως ή άλλως, οι πωλήσεις του 3DO στην Αμερική ήταν απογοητευτικές, κάτι που οφείλεται κυρίως στην υψηλή τιμή του (700 δολάρια) και στην ανερχόμενη σύγκρουση με το πολύ ισχυρότερο και φθηνότερο Jaguar της Atari.

Απομένει να δούμε τις αντιδράσεις των software houses που υποστήριζαν μέχρι τώρα το 3DO.

AMIGA CD32 ΚΑΙ MPEG

Το CD32 αποκτά, επιτέλους, το πολυπόθητο cartridge FMV (Full Motion Video), το οποίο υποστηρίζει το standard MPEG (Motion Pictures Expert



Group). Αυτό σημαίνει ότι το CD32 θα μπορεί να "παίζει" ταινίες που έχουν μεταφερθεί σε CD, ενώ η χρήση της FMV ανοίγει το δρόμο για την κατασκευή παιχνιδιών με εκτεταμένη χρήση video. Το FMV κοστίζει 199 λίρες (50 παραπάνω από το Digital Audio/Video Module της Philips), αλλά το ερώτημα είναι αν μπορεί να επωφεληθεί από τη διαρκώς αυξανόμενη κυκλοφορία ταινιών σε CD για το CD-I της Philips.



SEGA ΚΑΙ ΚΡΟΝΟΣ

Σε παλαιότερο τεύχος του "Pixel" είχαμε αναφερθεί στα σχέδια της Sega για την ανάπτυξη μιας κονσόλας 32bit με το όνομα Saturn (Κρόνος). Η Sega προχώρησε ακόμα παραπέρα, ανακοινώνοντας τη συνεργασία της με τη Hitachi και δίνοντας στη δημοσιότητα μερικά χαρακτηριστικά της νέας κονσόλας. Ο Saturn, λοιπόν, θα βασίζεται στον 68030, ειδικά "διαμορφωμένο" από τη Sega και τη Hitachi. Ο 68040, που ήταν μάλλον η πρώτη επιλογή, απορρίφθηκε λόγω του υψηλού κόστους. Η συχνότητα στην οποία θα εργάζεται ο κεντρικός επεξεργαστής του Saturn είναι ακόμα άγνωστη. Το μόνο σίγουρο είναι ότι η Sega δεν θα διατηρήσει τη συμβατότητα με το Mega Drive, μια και θα έπρεπε να τοποθετήσει το set των 68000 και Z80 στο Saturn, αυξάνοντας με αυτόν τον τρόπο το κόστος. Η νέα κονσόλα δεν θα έχει μάλλον ενσωματωμένο CD-ROM drive, το οποίο θα δίνεται extra.



SEGA VR: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ VIRTUAL REALITY



Υποστηρίζοντας συνεχώς τη νέα τεχνολογία, η Sega βρίσκεται λίγα βήματα μακριά από την υλοποίηση της δικής της κατασκευής Virtual Reality.

Το Sega VR, όπως θα ονομάζεται, είναι ειδικά σχεδιασμένο για το Mega Drive και θα κοστίζει κάτι λιγότερο από 200 δολάρια.

Τέρμα πια η δισδιάστατη αίσθηση που έδιναν μέχρι τώρα τα παιχνίδια ανεξαιρέτως format. Το Virtual Reality κράνος σάς εισάγει σε έναν τρισδιάστατο κόσμο και σας δίνει το αίσθημα του ολοκληρωτικού ελέγχου του παιχνιδιού.

Το κράνος θα προσφέρεται μαζί με το Nuclear Rush, ένα παιχνίδι στο οποίο οδηγείτε ένα hovercraft, εξοντώνοντας ταυτόχρονα πληθώρα robots και drones.

Ετοιμάζονται, επίσης, άλλοι τρεις τίτλοι (Matrix Runner, Outlaw Racing, Iron Hammer), οι οποίοι θα κυκλοφορήσουν την ίδια περίοδο.

Το Sega VR υπόσχεται ανάλογες συγκινήσεις με αυτές που προσφέρουν τα νέα Virtual Reality arcade στα γνωστά μαγαζιά και ας ελπίσουμε ότι το μαγικό κράνος και ο θαυμαστός κόσμος της εικονικής πραγματικότητας θα φθάσουν σύντομα και στη χώρα μας.

SEGA ACTIVATOR: ΖΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

Πώς θα αντιδρούσατε στην πιθανότητα να ξεφορτωθείτε το gamepad σας και να γίνετε μέρος της δράσης, αντί να την κατευθύνετε;

Το Activator της Sega σάς επιτρέπει να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με έναν διαφορετικό τρόπο: ως πρωταγωνιστής.

Το εν λόγω περιφερειακό αποτελείται από οκτώ panels, που συνδέονται μεταξύ τους σχηματίζοντας ένα οκτάγωνο, το οποίο τοποθετείται στο πάτωμα. Αόρατες υπέρυθρες ακτίνες υψώνονται προς τα πάνω, φθάνοντας μέχρι το ταβάνι, ενώ κινώντας τα χέρια ή τα πόδια σας διακόπτετε τη συνέχεια των ακτινών και ενεργοποιείτε κάποιους ελεγκτές που αντιστοιχούν στα ανάλογα κουμπιά του gamepad.



Χρειάζεται κάποιος χρόνος για να το συνηθίσετε, αλλά στο τέλος... "έξις δευτέρα φύσις". Το Activator θα συνεργάζεται και με παλαιότερα παιχνίδια, ενώ ετοιμάζονται νέοι τίτλοι ειδικά γι' αυτό.

Ήδη υποστηρίζεται από τα Eternal Champions, Mortal Kombat και Street Fighter II. Κάντε χώρο στο δωμάτιό σας...

ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ ΤΟ NES;

Οι υπεύθυνοι της Nintendo τηρούν σιγή ιχθύος για το μέλλον των παιχνιδιών του NES μετά τις δηλώσεις ανθρώπων της βιομηχανίας των video games για την κυκλοφορία νέων τίτλων για την 8μπιτη κονσόλα της Nintendo.

Εξι ευρωπαϊκές εταιρείες σταματούν την παραγωγή παιχνιδιών για το NES, ενώ τρεις άλλες ανακοίνωσαν τη μείωση των παραγόμενων τίτλων για την εν λόγω κονσόλα.



Σύμφωνα με τα λεγόμενα, οι λόγοι που οδήγησαν σε αυτή την απόφαση είναι η ευρεία διάδοση του Game Boy και η επιτυχής πορεία του Super NES, που συρρίκνωσαν αισθητά την αγορά του NES.

Αντιπρόσωπος της Nintendo δήλωσε πως οι πωλήσεις του NES δεν έχουν μειωθεί δραματικά, λαμβάνοντας υπόψη την παγκόσμια κυκλοφορία, αλλά δεν είναι σε θέση να αποφανθεί για τη συνέχεια της παραγωγής του με τους ίδιους ρυθμούς μέσα στο 1994.

Η Nintendo, πάντως, ανακοίνωσε τη μείωση της τιμής πώλησης, τόσο του NES όσο και των παιχνιδιών του. Ετσι, το NES κοστίζει περίπου 30 λίρες Αγγλίας μαζί με το Super Mario Bros ή το Super Mario Bros 3, ενώ τα παλιά παιχνίδια θα τιμώνται μεταξύ 6 και 11 λιρών.

Αυτές οι τιμές το κάνουν προσιτό σε μία ευρεία αγορά χρηστών και αναμένονται οι αντιδράσεις του αγοραστικού κοινού.

ΥΠΕΡΗΧΗΤΙΚΟΙ 68000 ΓΙΑ ΤΟΝ ST ΣΑΣ

Δύο νέοι accelerators είναι έτοιμοι για τους ST (FM) και τους Mega ST, οι T28 και T36. Ο T28 διαθέτει τον 68000 σε συχνότητα ρολογιού στα 28 MHz (περίπου τρεις φορές μεγαλύτερη από αυτή του ST), ενώ ο 68000 του T36 "τρέχει" στα 36MHz (τέσσερις φορές ισχυρότερος σε σχέση με αυτόν του ST). Η χρησιμοποίηση του 68000 εγγυάται τη συμβατότητα με όλα τα προγράμματα, ενώ υπάρχει η δυνατότητα απενεργοποίησης της cache για την ομαλή συνεργασία με τις συσκευές που συνδέονται στο cartridge port. Οι επιδόσεις που επιτυγχάνονται είναι πραγματικά εκπληκτικές, όπως φαίνεται από τον παρακάτω πίνακα μετρήσεων (Gembench 3, απενεργοποιημένος blitter):

ST	(FM)	T28	T36
CPU	100%	299%	373%
Graphics	100%	949%	1.097%
Average	100%	763%	890%

Φανταστείτε τη θεαματική αύξηση της ταχύτητας σε εφαρμογές, όπως DTP, επεξεργασία εικόνας, sequencers κ.λπ. Είναι κρίμα που δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε STE και Mega STE. Οσον αφορά στις τιμές, ο T28 (με 64 KB cache) κοστίζει 199 λίρες και ο T36 (με 64KB cache) 299 λίρες.

Ε Δ Ω  Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου,

Επιτέλους, φαίνεται ότι η θεά Τύχη αποφάσισε να κοιτάξει ξανά την Amstrad και ο Sugar, πανευτυχής, μας ετοιμάζει αρκετές εκπλήξεις. Βλέπετε, η ατυχία του τους τελευταίους μήνες δεν περιγραφόταν και πολλοί εχθροί και φίλοι έβλεπαν κιόλας το τέλος της εταιρείας του.

Για να λέμε, όμως, του στραβού το δίκιο, μας είχε ανησυχήσει κι εμάς αρκετά. Μερικές εκατοντάδες χιλιάδες απούλητα μηχανήματα στις αποθήκες, βλέπετε, δεν είναι τόσο ενθαρρυντικά. Τώρα όμως, φαίνεται ότι τα Χριστούγεννα οι πωλήσεις πήγαν πολύ καλά, τόσο που μερικά μοντέλα όπως τα CPC και τα PC1512, ξεπουλήσαν. Ετσι, λοιπόν, είδαμε και πάλι χαμογελαστό τον Alan Sugar στην τηλεόραση, κι απ' ό,τι φαίνεται, θα δούμε ξανά μία άνοδο των μετοχών του στο χρηματιστήριο (και, φυσικά, πιο πολλά χαμόγελα στην τηλεόραση).

ΚΑΙ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΝΗΣΥΧΟΥΝ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΚΟΥΣΑΜΕ ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ από την Amstrad, τόσο καιρό, έχουμε καλά νέα - και μάλιστα πολλά. Βλέπετε, όταν ο Sugar είναι χαρούμενος, αρχίζει να "διαρρέει" πληροφορίες για νέα προϊόντα. Και οι "διαρροές" αυτή τη φορά είναι πολλές. Αλλά, ας αρχίσουμε με τα "σίγουρα", δηλαδή, με αυτά που ξέρουμε ότι θα συμβούν.

ΘΑ ΔΟΥΜΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΜΙΑ ΝΕΑ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΑΠΡΙΛΙΟ (κατά πάσα πιθανότητα πριν από το Πάσχα). Η οικογένεια αυτή, που φημολογείται ότι θα λέγεται PC3000, θα αποτελείται από... (τι άλλο;) PCs! Και τι PCs; Ακριβώς τα ίδια με τα 2000, αλλά σε διαφορετικά κουτιά. Πώς αλλιώς, δηλαδή, θα πουληθούν τα παλιά, με τόσα που τους έχουν "σούρει" τα περιοδικά;

ΠΑΡΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ θα υπάρχει κι ένα 386SX, αλλά και αυτό, όπως και τα υπόλοιπα, δεν θα είναι αρκετά φτηνό, για να λάμψει μέσα σε αυτή τη στήλη.

ΑΠΟ ΠΛΕΥΡΑΣ ΤΩΝ "PIXEL-COMPATIBLE" ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ, θα δούμε επιτέλους το περιβόητο νέο CPC6128, για το οποίο τόσα και τόσα έχουμε γράψει.

ΑΠΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΜΑΖΕΨΑΜΕ ΜΕ ΙΔΡΩΤΑ ΚΑΙ ΚΟΠΟ, η Amstrad έχει τώρα έναν νέο διευθυντή για τα "ψυχαγωγικά" προϊόντα της. Ο κύριος αυτός, ονόματι Roger Vigilance, ανακοίνωσε ότι η Amstrad ετοιμάζει πολλές εκπλήξεις για την αγορά των παιχνιδομηχανών. Βέβαια, εκτός από αυτήν την "παχυλή" ανακοίνωση, δεν θέλησε να εξηγήσει κάτι παραπέρα.

ΟΜΩΣ, ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΑ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΥΣ PIXELΟΦΙΛΟΥΣ, μάθαμε ότι εδώ και έναν χρόνο, η Amstrad προσπαθεί να σχεδιάσει ξανά τον CPC6128. Στην αρχή, βέβαια, σκεφτόταν να τον σταματήσει, αλλά μετά από την επιμονή των φανατικών φίλων του μηχανήματος και τις πολύ υψηλές πωλήσεις κάθε χρόνο, ο Sugar αποφάσισε να δώσει το πράσινο φως για μία νέα παιχνιδομηχανή, βασισμένη πάνω στο βασικό

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΟΧΙ, ΘΑ ΚΑΤΣΕΙ ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ

Ξέρετε τι είπε ο Alan Sugar σε συνέντευξη Τύπου, όταν ρωτήθηκε τι νέο προϊόν θα μπορούσαμε να περιμένουμε από την Amstrad; Οτι, αν υπήρχε αγορά για πυρηνικές βόμβες, αυτός θα τις κατασκεύαζε στη μισή τιμή!

ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΚΑΛΟ

Η Borland Δυτικής Γερμανίας ετοιμάζει μία έκδοση της Turbo C 2.0 για το Atari ST. Η έκδοση αυτή θα παρουσιαστεί στην CeBIT του Ανοβέρου, στα τέλη αυτού του μήνα. Δυστυχώς, όμως, θα κυκλοφορήσει μόνο για τη γερμανική αγορά (αρχικά) και, φυσικά, το εγχειρίδιό της θα είναι στα Γερμανικά. Ε, ας μη τα θέλουμε και όλα δικά μας.

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ

Ξέρετε γιατί καθυστερεί να εμφανιστεί στο κομπιουτερομάγαζο της γειτονιάς σας το φορητό της Atari, το γνωστό μας Stacy; Γιατί, όπως λέει η Atari, τον περασμένο μήνα είχαμε την κινεζική πρωτοχρονιά, και λόγω των εορτασμών... καθυστέρησε η παραγωγή του! Αντε να δούμε τι άλλο θα σκεφτούν.

ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΦΘΗΝΟ ST

Πέφτει και πάλι η τιμή του 520ST! Για την ακρίβεια, θα σταματήσει η κυκλοφορία του Power Pack μέχρι το τέλος Μαρτίου και θα εμφανιστεί ένα παρόμοιο πακέτο με αρκετά "νέα" παιχνίδια στην τιμή των 300 λιτών (81.000). Το πακέτο θα περιλαμβάνει τον κλασικό ST και λιγότερα παιχνίδια απ' ό,τι το Power Pack (το οποίο κοστίζει σήμερα 400 λίρες - 108.000 δρχ), αλλά θα περιέχει προγράμματα που "θα είναι χρήσιμα" στους νέους χρήστες. Εστω!

ΤΟΥΣ ΣΑΚΟΥΛΙΑΣΑΝ!

Την αγγλική εταιρεία Cheetah τη γνωρίζετε ίσως από τα joysticks της. Εκείνο, όμως, που μπορεί να μην ξέρετε, είναι ότι είχαν μπλεξίματα με τη βασίλισσα! Η όλη ιστορία άρχισε όταν ένας θαυμαστής της βασίλισσας παραπονέθηκε γραπτώς στο παλάτι ότι η Cheetah χρησιμοποιεί καρικατούρες της βασιλικής οικογένειας στις διαφημίσεις της.

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών

CPC6128. Για να πούμε τη μαύρη αλήθεια, αυτή την απόφαση την ξέραμε (και τη γράψαμε) από τον περασμένο Σεπτέμβριο, αλλά τώρα ξέρουμε ότι το προϊόν θα εμφανιστεί στα μαγαζιά, μια και ξέρουμε ότι υπάρχει ένα πρωτότυπο και κάνει το γύρο των μεγάλων software houses. Τώρα το αν η καινούργια κονσόλα είναι πλήρως συμβατή με το CPC6128 ή όχι, δεν μπορέσαμε να το μάθουμε, αλλά μάθαμε ότι θα είναι αρκετά φτηνή και μπορεί να κυκλοφορήσει με την υπάρχουσα οθόνη, αλλά, φυσικά, χωρίς το πληκτρολόγιο του 6128. Τη νέα κονσόλα να την περιμένετε πολύ σύντομα, μια και η Amstrad βιάζεται να παρουσιάσει ένα καινούργιο προϊόν στην παιχνιδο-αγορά, ειδικά τώρα που έχουν αρχίσει να εμφανίζονται πολλά και ενδιαφέροντα μηχανήματα, όπως τα Nintendo και Atari. Ομως, τα "κακά" νέα είναι ότι, κατά πάσα πιθανότητα, θα σταματήσει η παραγωγή του 464, για να δημιουργηθεί "χώρος" για το νέο μηχάνημα. Αρα, να περιμένετε ότι η τιμή της νέας παιχνιδομηχανής θα είναι πολύ κοντά στη σημερινή τιμή του 464.

ΕΧΟΥΜΕ, ΟΜΩΣ, ΚΑΛΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ AMSTRADΟΦΙΛΟΥΣ αυτό το μήνα. Για εσάς, λοιπόν, που έχετε, θα θέλατε, σκέφτεστε να αγοράσετε, αγαπάτε, μισείτε, ή - τέλος πάντων - ενδιαφέρεστε για ένα PPC (ναι, αυτό το κατ' ευφημισμόν φορητό), η Amstrad σκέφτεται να το... σταματήσει!

ΚΑΙ ΠΡΟΤΟΥ ΑΡΧΙΣΟΥΝ ΟΙ "ΦΙΛΟΙ" ΝΑ ΜΑΣ ΣΤΕΛΝΟΥΝ γράμματα, περιγράφοντας τα προτερήματα του PPC, θα θέλαμε να πούμε ότι η ίδια η Amstrad αποφάσισε ότι το μηχάνημα είχε αρκετά προβλήματα. Σύμφωνα δε με τη γνώμη των ειδικών της Amstrad, το μεγαλύτερο πρόβλημα με το PPC ήταν η... οθόνη του. Ετσι λοιπόν, ετοιμάζουν μία νέα έκδοση του μηχανήματος, η οποία λέγεται ότι θα κυκλοφορήσει μαζί με τα υπόλοιπα μηχανήματα μέσα στον Απρίλιο, και θα "λύνει" αυτό το μεγάλο πρόβλημα της οθόνης.

ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ, ΤΟ ΝΕΟ PPC ΘΑ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΝΕΑ ΟΘΟΝΗ υγρού κρυστάλλου, η οποία θα είναι "καλύτερη" από την υπάρχουσα. Τώρα, πόσο καλύτερη, δεν ξέρουμε, αλλά ό,τι και να είναι, θα είναι καλύτερη από τη σημερινή.

ΑΚΟΜΗ, "ΨΙΘΥΡΙΖΕΤΑΙ" ΟΤΙ Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΘΑ ΕΧΕΙ έναν σκληρό δίσκο των 40MB και, φυσικά, το γνωστό modem. Το μόνο άσχημο είναι ότι θα κοστίζει 1.500 λίρες (405.000 δραχμές), αλλά να μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Μπρος στα κάλλη, τι είναι ο πόνος;

ΩΡΑΙΑ, ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΠΟΥ (ΕΛΠΙΖΩ) ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΑΜΕ όλους τους πιστούς φίλους της Amstrad, να σας γράψουμε και τα δυσάρεστα (τι, μόνο τα καλά θα λέμε;).

Ο ALAN ΜΑΣ, ΛΟΙΠΟΝ, ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΠΗΓΑΝ ΚΑΛΑ οι πωλήσεις των Χριστουγέννων και είναι χαρούμενος, σκέφτηκε ότι μπορεί να κάνει κάτι διαφορετικό. Κάθισε, λοιπόν, και σκέφτηκε σοβαρά το θέμα και οργάνωσε μία συνέντευξη Τύπου την ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου (βοήθειά μας). Και μέσα σ' ένα κλίμα όλο μέλι, σιρόπι, φιλάκια, καρδούλες και PCs, ανακοίνωσε ότι από τον Απρίλιο οι τιμές μερικών προϊόντων της θα... ανέβουν!

ΜΑΛΙΣΤΑ, ΚΥΡΙΟΙ, ΕΝΩ ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ κατεβάζουν τις τιμές τους, η Amstrad αποφάσισε να τις ανεβάσει. Βέβαια, για να είμαστε δίκαιοι (όπως πάντα), σε όσα μηχανήματα ανέβει η τιμή, θα προσφέρεται παράλληλα ένα νέο συμβόλαιο υποστήριξης, σύμφωνα με το οποίο τα μηχανήματα αυτά θα επισκευάζονται "κατ' οίκον". Τέλος πάντων,

Πράγματι, σε μία μάλλον κακόγουστη διαφήμιση που κυκλοφορεί εδώ και 2 χρόνια, η Cheetah έχει καρικατούρες, που αντιστοιχούν σε όλα τα δημοφιλή πρόσωπα της βασιλικής οικογένειας, να παίζουν με τα joysticks της. Ομως, κάτι τέτοια δεν περνάνε στην Αγγλία. Το παλάτι τούς έγραψε ένα πολύ άγριο γράμμα, κι εκείνοι άλλαξαν τη διαφήμιση. Πώς την άλλαξαν; Η διαφήμιση είναι ακριβώς η ίδια, αλλά τώρα οι επίμαχοι χαρακτήρες έχουν καλυμμένα τα πρόσωπά τους με μία χαρτοσακούλα!

ΜΕΤΑ ΤΟ WALKMAN, ΤΟ WALKBOOK

Ναι, είναι γεγονός! Η Sony ετοιμάζει ένα φορητό ηλεκτρονικό βιβλίο! Θα μπορείτε να το πάρετε οπουδήποτε! Το "επαναστατικό" αυτό βιβλίο θα ζυγίζει 550 γρ. και θα αποτελείται από ένα μικροϋπολογιστή με οθόνη υγρού χαλαζία και ένα μηχανισμό για CD-ROMs και θα είναι λίγο μεγαλύτερο από ένα βιβλίο τσέπης. Τα CD-ROMs που θα χρησιμοποιηθούν, θα είναι παρόμοια με εκείνα τα μικρής διάρκειας μουσικά CDs και θα μπορούν να αποθηκεύουν μέχρι 200MB κειμένου. Τώρα, γιατί θα πρέπει να αγοράσετε το Walkbook, αντί για ένα πραγματικό βιβλίο (που ούτως ή άλλως μπορείτε να πάρετε μαζί σας οπουδήποτε) είναι κάτι που δεν μας εξήγησε το δελτίο Τύπου της Sony. Τι να πει κανείς; Πρόοδος!

ΚΑΙ ΤΟ TOP TEN

Να και το Top Ten αυτού του μήνα, όπου επιτέλους κάτι άλλαξε:

1. Paperboy (Elite)
2. Fantasy World Dizzy (Code Masters)
3. Chase H.Q. (Ocean)
4. Buggy Boy (Encore)
5. Batman-The Movie (Ocean) (Επιτέλους το βαρέθηκαν)
6. Turbo Outrun (US Gold)
7. World Soccer (Zeppelin)
8. Combat School (Hit Squad)
9. Ghostbusters 2 (Activision) (Τα σινεμά σταμάτησαν να το παίζουν, βλέπετε)
10. Four Soccer Simulators (Code Masters)

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

η "λυπητερή" έχει ως εξής: τα PC1640 θα ακριβύνουν κατά 50 λίρες (13.500 δρχ), τα PCW κατά 30 λίρες (8.000 δρχ) και όλα τα PCs με έγχρωμο μόνιτορ των 14" κατά 50 λίρες (13.500 δρχ). Αρα, λοιπόν, αν σκέφτεστε να αγοράσετε ένα 1640, μάλλον θα πρέπει να βιαστείτε.

ΑΛΛΑ, ΑΡΚΕΤΑ ΚΟΥΡΑΣΑΜΕ ΤΟΥΣ ΜΗ-AMSTRADΟΦΙΛΟΥΣ. Ας δούμε τι έγινε στον υπόλοιπο κόσμο. Και ας αρχίσουμε με τη NEC, που τελικά αποφάσισε να μπει στο παιχνίδι.

ΜΕΤΑ ΑΠ' ΟΛΗ ΤΗ ΦΑΣΑΡΙΑ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΑΝ οι παράλληλοι εισαγωγείς των PC-Engines και την επιμονή τους να τα καθιερώσουν στην αγγλική αγορά, η NEC εγκατέλειψε τη μέχρι τώρα τακτική της και θα παρουσιάσει την επίσημη ευρωπαϊκή έκδοση του PC-Engine. Απ' ό,τι μαθαίνουμε, η NEC προσπαθούσε απεγνωσμένα τους τρεις τελευταίους μήνες να πείσει τα "μεγάλα αφεντικά" στην Ιαπωνία ότι η ευρωπαϊκή αγορά παιχνιδομηχανών είναι αρκετά μεγάλη για να "αξίζει" μία ειδική έκδοση του PC-Engine. Και τελικά, απ' ότι φαίνεται, τα κατάφερε με το να στείλει στους Ιάπωνες τα στοιχεία με τις πωλήσεις της Sega. Και, φυσικά, μόλις είδαν τα στοιχεία οι Ιάπωνες... κατάλαβαν. Το νέο PC-Engine, που θα κυκλοφορήσει το επόμενο φθινόπωρο (αρχές Σεπτεμβρίου), θα κοστίζει μόλις 99 λίρες (27.000 δρχ) και θα υποστηρίζει το σύστημα PAL (που χρησιμοποιείται στην Αγγλία). Ιδωμεν, λοιπόν.

ΤΕΛΟΣ, Η ΑΛΛΗ "ΜΕΓΑΛΗ" ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ, η Nintendo, ετοιμάζει την επίθεσή της στο επόμενο European Computer Trade Show, στο οποίο θα εμφανίσει - για πρώτη φορά επίσημα στην αγγλική αγορά - το Gameboy, το γνωστό μηχάνημα χειρός που έκανε θραύση στην Αμερική τα Χριστούγεννα. Ακόμη, στην ίδια έκθεση, θα παρουσιαστεί και η νέα έκδοση της 8μπιτης κονσόλας της, η οποία θα προσφέρεται στην τιμή των 130 λιρών (35.000 δρχ), μαζί με ένα φωτοπίστολο και δύο παιχνίδια (το Super Mario Brothers και το Duck Hunt). Ενώ, όμως, αυτά συμβαίνουν στο χώρο των "παιχνιδοεταιρειών", η "σοβαρή" Commodore μάς ετοιμάζει κι αυτή εκπλήξεις. Συγκεκριμένα, τώρα ξέρουμε ότι θα αρχίσει η προβολή του C64... ως παιχνιδομηχανής!

ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΥΤΟ; ΟΧΙ, ΔΕΝ ΘΑ ΒΓΑΛΕΙ το πληκτρολόγιο, όπως η Amstrad. Απλώς θα αρχίσει να το πουλάει με cartridges αντί για κασέτες! Μην ξεχνάτε ότι το C64 έχει μία υποδοχή για cartridges από πίσω, που σχεδόν κανένας δεν έχει χρησιμοποιήσει μέχρι σήμερα, και από την άλλη, κάθε παιχνιδομηχανή που σέβεται τον εαυτό της σήμερα, κυκλοφορεί με cartridges.

ΕΤΣΙ, ΛΟΙΠΟΝ, ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΧΟΜΕΝΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ, το C64 δεν θα πουλιέται μαζί με κασετόφωνο ούτε με παιχνίδια σε κασέτες, όπως γινόταν μέχρι σήμερα, αλλά με παιχνίδια σε cartridges. Και για να γίνει το πακέτο πιο "ελκυστικό", η τιμή θα πέσει κι άλλο, για να φτάσει κάτω από τις 100 λίρες (27.000 δρχ). Βέβαια, για όσους ανησυχούν, το βασικό μηχάνημα δεν θα αλλάξει και έτσι θα υπάρχει πάντα η είσοδος κασετοφώνου για το δικό σας κασετόφωνο.

ΕΚΤΟΣ ΟΜΩΣ ΑΠ' ΑΥΤΟ, ΠΟΥ - ΛΙΓΟ ΕΩΣ ΠΟΛΥ - το περιμέναμε, η Commodore έδειξε "στα κρυφά", κάπου στη Γαλλία, τις νέες Amiga της. Συγκεκριμένα, πρόκειται για δύο νέα μηχανήματα, που μάλλον δεν είναι για τα βαλάντια των κοινών θνητών.

ΤΟ ΕΝΑ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 68030 και θα έχει 2MB μνήμης που θα επεκτείνεται στα 8MB. Το ωραίο, όμως, είναι ότι αυτό το μηχάνημα, που μέχρι στιγμής φέρει το όνομα Amiga 3500, είναι σχεδιασμένο κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί να επιταχυνθεί με μία απλή αλλαγή της συχνότητας λειτουργίας του (που τώρα είναι 25MHz). Φυσικά, αν αυξήσετε τη συχνότητα, θα πρέπει να αλλάξετε και τα ολοκληρωμένα μνήμης με άλλα πιο γρήγορα, αλλά αυτό δεν θα σταματήσει τους φανατικούς της ταχύτητας.

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΔΕΝ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ "ΟΒΟΛΑ" γι' αυτό το μηχάνημα (αν και δεν ξέρουμε ακόμη πόσο θα κοστίζει), η Commodore θα κυκλοφορήσει κι ένα πιο φτηνό μηχάνημα, το Amiga 3000, που θα είναι το ίδιο - σε σχεδίαση - με το 3500, αλλά θα τρέχει στα 16MHz.

Και τα δύο μηχανήματα θα παρουσιαστούν από την Commodore στη γνωστή μας πια CeBIT, στο Ανόβερο.

ΜΗ ΜΟΥ ΠΕΙΤΕ ΟΤΙ ΠΕΡΙΜΕΝΑΤΕ ΝΑ ΒΑΛΕΙ ΜΥΑΛΟ, καθώς θα γερνάει, ο Θείος (και μη με ρωτήσετε τώρα ποιος Θείος). Βάζει μυαλό αυτός ο άνθρωπος; Εχει τόσο που... δεν του χρειάζεται άλλο. Μάζεψε, λοιπόν, το μυαλό του και είπε στην τηλεόραση ότι θα συνεχίσει την έρευνα για το ηλεκτρικό αυτοκίνητο και θα παρουσιάσει το περιβόητο C15, το οποίο θα είναι ένα μικρό οικογενειακό όχημα, που θα μπορεί να "πιάνει" τα 90 χιλιόμετρα τελική! Για να πείσει δε τους άπιστους, μας έδειξε μερικά σχέδια και φωτογραφίες από το πρωτότυπό του.

ΒΕΒΑΙΑ, ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΑΜΦΕΒΑΛΑ ΟΤΙ Ο ΘΕΙΟΣ ΠΙΣΤΕΥΕ ότι είχε δίκιο για τα αυτοκίνητά του, αλλά ήλπιζα τώρα που έχασε τόσα λεφτά, θα το ξανασκεφτόταν. Αλλά από την άλλη, άλλαξε ο καιρός του Λονδίνου τόσα χρόνια, για να αλλάξει και ο Θείος; Οχι, μόνο βροχή και υγρασία - από το πρωί μέχρι το βράδυ. Ωρες-ώρες δεν ξέρω σε τι ελπίζω.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΤΟ ΝΕΟ ATARI LYNX ΕΦΤΑΣΕ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ μαγαζιά. Βέβαια, όταν λέμε έφτασε, δεν εννοούμε... έφτασε, αλλά, τέλος πάντων... "έφτασε"! Η τιμή του είναι κάπως τσουχτερή (180 λίρες - 48.600 δραχμές), αλλά την περιμέναμε. Εκείνο που δεν ξέραμε, ήταν τι ακριβώς θα συμπεριλαμβανόταν στην τιμή αυτή.

ΤΩΡΑ, ΟΜΩΣ, ΤΟ ΞΕΡΟΥΜΕ ΚΙ ΑΥΤΟ. Θα μπορείτε να παίξετε το California Games (surfing, θαλάσσιο σκι κ.λπ.) μέχρι να το βαρεθείτε. Βέβαια, άμα το βαρεθείτε, θα πρέπει να πληρώσετε 30 λίρες (8.100 δραχμές) για κάποιο άλλο παιχνιδάκι, αλλά αυτά είναι... ψιλά γράμματα. Μπροστά στην έγχρωμη οθόνη, δεν έχει σημασία τίποτε άλλο.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ, ΑΠΟ ΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ, ΣΕ ΟΛΟΥΣ όσους ζουν σε πιο ηλιόλουστα μέρη...

Γεια και χαρά.

TOP GAMES 20
HOME MICROS 8 & 16 BIT
ΜΑΪΟΣ 1990

* SPECTRUM *

1. **OPERATION WOLF** (OCEAN)
2. **CABAL** (OCEAN)
3. **BATMAN** (OCEAN)
4. **SHINOBI** (VIRGIN)
5. **BASKET MASTER** (IMAGINE)
6. **SILKWORM** (VIRGIN)
7. **ROBOCOP** (OCEAN)
8. **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
9. **MATCH DAY II** (OCEAN)
10. **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)

* AMSTRAD *

1. **BATMAN** (OCEAN)
2. **ROBOCOP** (OCEAN)
3. **OPERATION WOLF** (OCEAN)
4. **BASKET MASTER** (IMAGINE)
5. **CABAL** (OCEAN)
6. **SILKWORM** (VIRGIN)
7. **SHINOBI** (VIRGIN)
8. **KICK OFF** (ANCO)
9. **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
10. **PACMANIA** (GRANDSLAM)

*** TOP 20 ***

1. **BATMAN** (OCEAN)
2. **ROBOCOP** (OCEAN)
3. **CABAL** (OCEAN)
4. **OPERATION WOLF** (OCEAN)
5. **KICK OFF** (ANCO)
6. **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7. **SILKWORM** (VIRGIN-MASTERTRONIC)
8. **BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
9. **SHINOBI** (VIRGIN)
10. **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
11. **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
12. **SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
13. **HOSTAGES** (INFOGRAMES)
14. **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
15. **TETRIS** (MIRRORSOFT)
16. **CHASE H.Q.** (OCEAN)
17. **MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
18. **HARD DRIVIN'** (DOMARK)
19. **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
20. **PACMANIA** (GRANDSLAM)a



* COMMODORE *

1. **ROBOCOP** (OCEAN)
2. **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3. **CABAL** (OCEAN)
4. **KICK OFF** (ANCO)
5. **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
6. **BATMAN** (OCEAN)
7. **OPERATION WOLF** (OCEAN)
8. **TETRIS** (MIRRORSOFT)
9. **MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
10. **SILKWORM** (VIRGIN)

* ATARI ST *
* AMIGA *

1. **KICK OFF** (ANCO)
2. **BATMAN** (OCEAN)
3. **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
4. **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5. **SILKWORM** (VIRGIN)
6. **SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
7. **HOSTAGES** (INFOGRAMES)
8. **ROBOCOP** (OCEAN)
9. **CHASE H.Q.** (OCEAN)
10. **HARD DRIVIN'** (DOMARK)

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν

Η επέλαση των "μικρών"

Τα μεγαλύτερα ξαδέρφια τους με τα λαμπιόνια, τις μαγνητοταινίες και τους απόκοσμους ήχους, που ζύγιζαν ακόμη εκατοντάδες κιλά, όχι απλώς ήταν δύσκολο να χωρέσουν σε ένα γραφείο, αλλά και στα μάτια των ανθρώπων φαίνονταν τόσο μακρινοί όσο τα σενάρια των δημοφιλών σίριαλ "Star Trek" και "Space 1999". Ποιος θα φανταζόταν ότι η σχετική τεχνολογία θα χτυπούσε τις πόρτες πολύ πριν από την άφιξη της "διαγαλαξιακής" εποχής;

Όλα ξεκίνησαν το 1970. Ο 8μπιτος Datapoint 2200 της αμερικανικής εταιρείας CTC ήταν ο πρώτος μικροϋπολογιστής (microcomputer ή, χάριν συντομίας, micro) της ιστορίας. Ο όρος "μικροϋπολογιστής" ουσιαστικά γεννήθηκε για να διαχωρίσει τους υπολογιστές "μεγέθους γραφομηχανής" από τους υπολογιστές της γενιάς του '60, ο όγκος των οποίων ακόμη καταλάμβανε τεράστιο χώρο (αν και είχε μειωθεί σημαντικά σε σχέση με τους πρώιμους υπολογιστές που λειτουργούσαν με λυχνίες και διάτρητες κάρτες και καταλάμβαναν δωμάτια ολόκληρα). Βεβαίως, ακόμη και ο πρώτος micro βασίζονταν ακόμη σε ατέλειωτες διακλαδώσεις καλωδιωμένων κυκλωμάτων, τυπωμένων σε πλακέτες - οι επεξεργαστές με τη μορφή που τους ξέρουμε σήμερα δεν υπήρχαν ακόμη.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΚΑΛΕ, ΤΟΥΤΟ;

Παρόλο που ο πρώτος μικροϋπολογιστής της ιστορίας ουσιαστικά δεν απεικόνιζε παρά μόνο χαρακτήρες κειμένου, ήταν πολύ επιτυχημένος. Μη νομίζετε όμως ότι μπήκε στα σπίτια του κοσμάκη. Το αντίθετο! Η πλειονότητα των, αμύητων την εποχή εκείνη, θεατών έβλεπε τον Datapoint 2200 σαν μία "ηλεκτρονική γραφομηχανή" και μόνο οι επιχειρήσεις και, κυρίως, η πανεπιστημιακή/ερευνητική κοινότητα μπόρεσαν να δουν τις δυνατότητες που ανοίγονταν με την έλευσή του. Φυσικά, ήταν και το κόστος του που τον έκανε απαγορευτικό: για $ 5.000 αγόραζες το "τυπικό" σετ, αποτελούμενο από μακρόστενη πράσινη (μονοχρωματική) οθόνη ανάλυσης 12x80 χαρακτήρων κειμένου (σαν να λέμε 96x640 pixels με τα σημερινά δεδομένα), πληκτρολόγιο διάταξης γραφομηχανής, δύο drives κασετών για κασέτες χωρητικότητας 130KB και 2KB (επεκτάσιμη στα 8KB) μνήμη. Η μετεξέλιξή του, που χρησιμοποιούσε chips για τη μνήμη του που ανερχόταν σε 16 ολόκληρα KB, στοίχιζε $14.000! Κι όμως, για το μικροϋπολογιστή αυτό κυκλοφορούσαν σκληροί δίσκοι σε μορφή cartridge χωρητικότητας 2,5MB, modems, serial και parallel interfaces, εκτυπωτές, αλλά και τα πρώτα disk drives με floppy δισκέτες των 8 ιντσών! Κατά το 1977 τα νεότερα μοντέλα Datapoint εισήγαγαν και το Local Area Networking (LAN). Μήπως κάποια σας φαίνονται γνωστά; Τα "serial", "parallel", το "LAN" τα γνωρίζουμε από τους σύγχρονους υπολογιστές. Πραγματικά, ο Datapoint 2200 είναι για τους σύγχρονους υπολογιστές ό,τι ο homo erectus για το σύγχρονο άνθρωπο: για πρώτη φορά έκανε αυτά που εμείς, μέσα από 30 χρόνια εξέλιξης, ξέρουμε ως "σύγχρονο computing".

Ο "ΜΕΓΑΛΟ-ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ" ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ... MICRO

Απ' όλη την "προίκα" που έφερε μαζί του ο Datapoint 2200, το πολυτιμότερο αγαθό ήταν αυτό που βρισκόταν στα σπλάχνα του. Το 8μπιτο κύκλωμα από πλακέτες, λυχνίες και καλώδια ήταν το προσχέδιο για τον πρώτο 8μπιτο μικροεπεξεργαστή της ιστορίας. Η λέξη "μικροεπεξεργαστής" (microprocessor) χρησιμοποιήθηκε ακριβώς για να ξεχωρίζει έναν επεξεργαστή σε μορφή chip από έναν επεξεργαστή σε μορφή κυκλωμάτων. Αν και ο πρώτος μικροεπεξεργαστής της ιστορίας είναι ο Intel 4004 (ένας 4μπιτος που χρησιμοποιήθηκε σε αριθμομηχανές), το "DNA" της αρχιτεκτονικής του συστήματος επεξεργασίας του Datapoint 2200 είναι που έμελλε να εξελιχθεί σε αυτό που σήμερα ονομάζουμε "αρχιτεκτονική x86". Το πρώτο μέλος

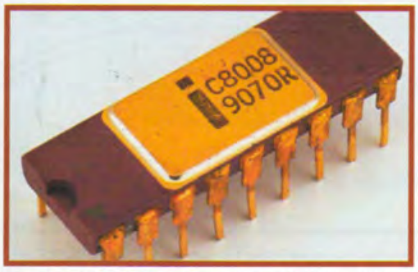




Επί δεκαετίας 1960 οι μόνοι υπολογιστές στους οποίους μπορούσαν να έχουν πρόσβαση οι "κοινοί θνητοί" ήταν τα scientific calculators, τα οποία μπορούσαν να εκτελέσουν πολύ γρήγορα πολύπλοκους μαθηματικούς υπολογισμούς.



BITS-BITS-BITS





Μετά τον 8008 ξεκίνησε ο "χορός" των μικροεπεξεργαστών, με κυριότερους τους 8080 (1974) επίσης της Intel, 6800 (1974 - πρόγονος των επεξεργαστών 68000/RISC) της Motorola και τους πλέον διάσημους μονομάχους της δεκαετίας του '80, 6502 της MOS Technology (1975 - σχεδιάστηκε με βάση τον 6800 από πρώην μηχανικούς της Motorola) και Z80 της Zilog (1976 - σχεδιάστηκε με βάση τον 8080 από τον πρώην μηχανικό της Intel Federico Faggin). Με την καθιέρωση των μικροεπεξεργαστών, ο "μικροϋπολογιστής" απέκτησε περισσότερο νόημα, ενώ χάρη στο μειωμένο κόστος (κυρίως των Z80 και 6502) χτύπησε και τις πόρτες των "κοινών" ανθρώπων...

στο γενεαλογικό δένδρο των σύγχρονων υπολογιστών ήταν ο "ταπεινός" 8008 της Intel που "τσούλαγε" σε ταχύτητες 0,5 και 0,8MHz εν έτει 1972...

ΕΝΑ ΝΕΟ ΧΟΜΠΙ

Με τη σκηνή να τηρεί εν συγχύσει και χωρίς να έχουν δημιουργηθεί τα απαραίτητα στάνταρ στην αγορά, οι πρώτοι μικροϋπολογιστές που απευθύνθηκαν σε μη επαγγελματίες χρήστες, κυκλοφορούσαν με τη μορφή κιτ (φτιάξ' το μόνος σου). Αυτά τα κιτ περιελάμβαναν τη βασική πλακέτα (motherboard), στην οποία ο χρήστης αναλάμβανε να κολλήσει/συνδέσει μόνος του τα κυκλώματα, τις πλακέτες και τα λοιπά εξαρτήματα. Χωρίς στάνταρ κουτί και πληκτρολόγιο, οι μικροϋπολογιστές αυτοί απευθύνονταν κυρίως σε χομπίστες που είχαν μανία με τα ηλεκτρονικά. Ωστόσο, χάρη στο πολύ χαμηλό κόστος τους (σε σχέση πάντα με τα χιλιάδες δολάρια που κόστιζε ένας ολοκληρωμένος μικροϋπολογιστής) έγιναν πολύ επιτυχημένοι και γαλούχησαν την πρώτη γενιά home users. Ο πιο διάσημος τέτοιος μικροϋπολογιστής ήταν ο KIM-1 (Keyboard Input Monitor) της MOS Technology που κυκλοφόρησε το 1975, βασιζόμενος στον επεξεργαστή 6502. Η επιτυχία ήταν τέτοια που οδήγησε την Commodore να αγοράσει τη MOS Technology. Χομπίστας του είδους ήταν κάποιος Steve Wozniac που κατασκεύασε το δικό του κιτ μικροϋπολογιστή, βασισμένο στον 6502. Ενας κολλητός του, ονόματι Steve Jobs, κατόρθωσε να τον πείσει να κατασκευάσει μαζικά το μικροϋπολογιστή αυτόν και να τον πουλήσει. Χάρη στην πειθώ του Steve, γεννήθηκε ο πρώτος "έτοιμος" μικροϋπολογιστής, που περιελάμβανε βασική πλακέτα με 30 chips -αν και ο αγοραστής του θα έπρεπε να αγοράσει κουτί, πληκτρολόγιο, τροφοδοτικό και να ξοδέψει επιπλέον $ 75 για την πλακέτα σύνδεσης με κασετόφωνο. Παράχθηκαν και πουλήθηκαν 200 κομμάτια με κόστος $ 666,66 (όχι, δεν είναι τυχαίο -ο Wozniac είχε ένα πάθος με τους επαναλαμβανόμενους αριθμούς) του μικροϋπολογιστή αυτού, ο οποίος ονομαζόταν Apple I.

Heads up, κόσμε! Κάτι νέο έρχεται...







ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: Ο ΤΡΙΤΟΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

Μετρημένα τα ψωμιά του μέχρι πρότινος αγαπημένου φίλου του ανθρώπου. Μια νέα παρουσία θα έμπαινε σε κάθε σπίτι και τα μέλη της οικογένειας δεν θα δίσταζαν να αντικαταστήσουν το αγαπημένο τους σκυλάκι για χάρη ενός, μηχανικού μεν, αλλά πανέξυπνου κατοικίδιου! Αυτό πρέπει να σκέφτηκαν οι πρωτοπόρες εταιρείες της εποχής, όπως η Commodore, που ονόμασε τον πρώτο μικροϋπολογιστή της "PET" (Personal Electronic Transactor ή... "κατοικίδιο").

Ουσιαστικά βασισμένος στον KIM-1, ο PET ήταν ένας από τους πρώτους πλήρεις μικροϋπολογιστές (σασί, πληκτρολόγιο, κασετόφωνο και ειδικά σχεδιασμένο προαιρετικό monitor) που παρότι περιορίστηκε κυρίως σε εκπαιδευτική χρήση σε ΗΠΑ και Καναδά, πέτυχε να χτίσει τα θεμέλια για τα επόμενα -τεράστια- βήματα της Commodore. Βασιζόταν, φυσικά, στον 6502 του 1MHz και η μνήμη του κυμαινόταν από 4KB και 96KB (στα νεότερα μοντέλα, τα οποία χρησιμοποιούσαν disk drives των 5,25").

ΩΡΑΙΟ... ΜΗΛΑΡΑΚΙ

Ωστόσο, ο πιο επιτυχημένος "τρίτος" της πρώιμης εποχής των μικροϋπολογιστών έφερε το όνομα ενός... φρούτου. Βασισμένος στον αρχικό σχεδιασμό του Steve Wozniac γεννήθηκε ο Apple II, που ξεκίνησε να πωλείται το 1977 και οι μετεξελίξεις του οποίου επέζησαν μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του '90. Για μία δεκαετία ο Apple II ήταν ο βασικός πρωταγωνιστής του αμερικανικού εκπαιδευτικού συστήματος, χάρη στα χαρακτηριστικά που του ενσωμάτωσε ο Wozniac που ξεπερνούσαν κατά πολύ τις προτάσεις του ανταγωνισμού. Εξακολουθούσε να βασίζεται στον 6502 του 1MHz, έχοντας 4KB μνήμη και δυνατότητα σύνδεσης με κασετόφωνο, αλλά ήταν αυτός που καθιέρωσε τεχνολογικά πρότυπα όπως η ενσωματωμένη στη ROM Basic, η έξοδος για monitor ή τηλεόραση, τα εξειδικευμένα κυκλώματα (για ήχο, εικόνα κ.λπ.), ενώ χάρη στη δυνατότητα επεκτασιμότητάς του μπορούσε να αυξήσει κατακόρυφα τις λειτουργικές ικανότητές του (δεχόταν εξομοιωτές επεξεργαστών Z80 και 6809, κάρτες ήχου και επιταχυντές, disk drive, έτρεχε εφαρμογές του πιο επιτυχημένου λειτουργικού συστήματος της εποχής, του CP/M κ.ά.). Οι δυνατότητες αυτές και η αρχιτεκτονική του έδωσαν την ευκαιρία σε πολλούς τρίτους να κατασκευάσουν εξαρτήματα και ποικίλες περιφερειακές συσκευές, συντελώντας σημαντικά στο χαμηλό αρχικό κόστος του Apple II. Τα $1298 ($2638 με 48KB μνήμη) ήταν "ψίχουλα" μπροστά στον ανταγωνισμό.



Ο κομψός, για την εποχή του, Apple II ήταν ο πρώτος προσιτός ολοκληρωμένος μικροϋπολογιστής και γνώρισε σημαντική επιτυχία.

ΠΑΡΕ ΚΟΣΜΕ!

Πολλές εταιρείες εισήλθαν με τις δικές τους προτάσεις στην αμερικανική αγορά που σχεδόν μονοπωλούσε τα των υπολογιστών μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1980. Ωστόσο, το μεγαλύτερο αίνιγμα για τους κατασκευαστές ήταν με ποιο τρόπο θα διοχέτευαν τα προϊόντα τους στην αγορά. Η διάθεση μέχρι τότε γινόταν αποκλειστικά μέσω του περιορισμένου δικτύου των καταστημάτων εξειδικευμένων ηλεκτρονικών ειδών. Πώς θα τραβούσαν οι μικροϋπολογιστές την προσοχή του μέσου καταναλωτή; Τη λύση ανακάλυψε η εταιρεία Tandy, με τον αξιομνημόνευτο (Tandy RadioShack) TRS-80. Έχοντας να ανταγωνιστεί τον Commodore Pet και, κυρίως, τον Apple II, η Tandy δεν αισθανόταν πολύ σίγουρη για το εγχείρημά της. Αποφάσισε να ποντάρει σε έναν τεχνικά υποδεέστερο μικροϋπολογιστή, με επεξεργαστή Z80 στο 1,77MHz, με 4KB μνήμη και χωρίς πολλές δυνατότητες επέκτασης, αλλά ταυτόχρονα αρκετά φθηνότερο. Το πλήρες σετ με πληκτρολόγιο, μονόχρωμο monitor και κασετόφωνο στοίχιζε μόλις $599. Οι επικεφαλής της Tandy δεν ήταν καθόλου σίγουροι για την επιτυχία του μηχανήματος και αρχικά κατασκεύασαν και διέθεσαν μόλις 3.000 κομμάτια, μέσω της αλυσίδας πολυκαταστημάτων οικιακών ηλεκτρικών συσκευών RadioShack, που κατείχε η εταιρεία. Κι όμως, τον πρώτο μήνα οι πωλήσεις ξεπέρασαν τις 10.000 και στα 4 χρόνια της παραγωγής του (1977-1981) ο TRS-80 πούλησε συνολικά 250.000 κομμάτια. Η Tandy αργότερα δημιούργησε τον TRS-80 Color



Το "κατοικίδιο" της Commodore περιορίστηκε σε εκπαιδευτική χρήση. Άλλωστε δεν κυκλοφόρησαν γι' αυτό περισσότερα από 20 παιχνίδια.

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν



Ο Atari 800 ήταν, θεωρητικά, πανίσχυρος, όμως τα τεχνικά προβλήματα δεν τον βοήθησαν να καθιερωθεί.



Ο φθηνός Atari 400 ήταν ουσιαστικά μία κονσόλα "μεταμφιεσμένη" σε υπολογιστή και βασιζόταν κυρίως στα games και τα αντίστοιχα περιφερειακά.

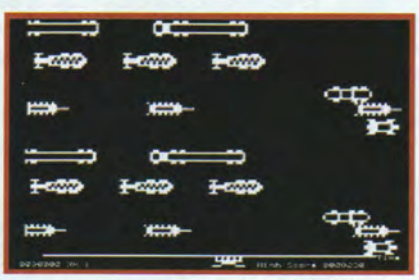
για να ανταγωνιστεί τους προηγμένους 8μπιτους χωρίς όμως ιδιαίτερη επιτυχία. Πάντως, στην εταιρεία αυτή οφείλεται το "άνοιγμα" της αγοράς των μικροϋπολογιστών, ενώ αργότερα έμελλε να "σώσει" την παρτίδα για τους "οικιακούς PC συμβατούς" και να λυτρώσει την εταιρεία που εμείς γνωρίσαμε ως Sierra, μετά την αποτυχία του IBM PCjr -αλλά αυτή είναι μία εντελώς διαφορετική ιστορία.

ΕΝΑ ΝΕΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Το 1977 υπήρχε μία εταιρεία που ειδικευόταν στο οικιακό gaming και το "παιδί" της, μία κονσόλα ονόματι VCS/2600, εξαπλωνόταν στα σπίτια με ραγδαίους ρυθμούς. Οι δημιουργοί του, που είχαν ξεκινήσει να σχεδιάζουν μια αναβαθμισμένη έκδοση, γρηγορότερη και πιο εύκολη στον προγραμματισμό, σκέφτηκαν να χρησιμοποιήσουν την ίδια αρχιτεκτονική ως βάση για έναν μικροϋπολογιστή! Μπορεί να είχαν μείνει χρονικά πίσω από την κύρια ανταγωνίστριά τους, την Apple, ωστόσο η βιβλιοθήκη των games για το VCS θα μπορούσε να τους εξασφαλίσει το πλεονέκτημα σε ένα κεφάλαιο που οι μικροϋπολογιστές δεν είχαν ουσιαστικά ανοίξει: αυτό των παιχνιδιών! Η εν λόγω εταιρεία ήταν η Atari και το 5200 (η αναβαθμισμένη έκδοση του VCS) αποτέλεσε τη βάση για τους Atari 400 και 800. Κυκλοφόρησαν στην αγορά το 1979 και βασίζονταν στον επιτυχημένο 6502, φέροντας 8KB και 16KB μνήμη αντίστοιχα. Εντούτοις, παρότι τα παιχνίδια ήταν ένα κλικ ομορφότερα απ' ό,τι στον Apple II, η αρχιτεκτονική που προοριζόταν για κονσόλα αποδείχθηκε προβληματική και στέρησε από τους 400/800 τη συμβατότητα με τα πρότυπα της εποχής. Αναγκαστικά, η Atari έπρεπε να εμπλακεί στο δύσκολο και υψηλού κόστους έργο, να εξελίξει τα δικά της. Τελικά, το κόστος αγοράς των 400/800 ήταν αδικαιολόγητα μεγάλο, ενώ τα cartridges και περιφερειακά που κληρονόμησαν από την κονσόλα δεν βοήθησαν πολύ. Για μερικά ακόμη χρόνια, η Atari βρέθηκε να προσπαθεί να βελτιώσει τα τεχνικά προβλήματα παρά να προσπαθεί να καθιερωθεί στην αγορά. Παρ' όλη την αποτυχία, η Atari άνοιξε ένα κεφάλαιο που καθόρισε ένα μεγάλο κομμάτι της αγοράς των μικροϋπολογιστών.

Ποιο θα ήταν το επόμενο βήμα;

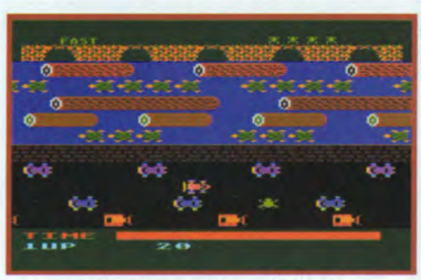
ΤΕΤΡΑΧΡΩΜΗ... ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ



Τα μονοχρωματικά γραφικά του TRS-80 σίγουρα δεν εξυπηρετούσαν το gaming. Για το φθηνό αυτό υπολογιστή κυκλοφόρησαν περίπου 100 παιχνίδια.



Αν και η χρωματική παλέτα του αρχικού Apple II διέθετε βασικά χρώματα και όχι αποχρώσεις, εντούτοις τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ήταν πολλά και πλαισίωσαν το πιο "σοβαρό" προφίλ του υπολογιστή.



Κληρονομώντας τις χρωματικές δυνατότητες των κονσολών, οι Atari 400/800 μπορούσαν να επιδείξουν games αξιοθαύμαστης απεικόνισης. Αυτό όμως δεν ήταν αρκετό για να τους καθιερώσει ως επιτυχημένους υπολογιστές.

Για να έχετε μια εικόνα των δυνατοτήτων των μικροϋπολογιστών εκείνης της εποχής στα παιχνίδια, σας παραθέτουμε screenshots από το δημοφιλές Frogger. Αξίζει να σημειωθεί ότι η πλειονότητα των παιχνιδιών μέχρι το 1980 αφορούσε σε text adventures είτε με στατικές εικόνες είτε χωρίς καθόλου γραφικά. Τα παιχνίδια με γραφικά αποτελούν "κληροδότημα" από τις κονσόλες της εποχής και ουσιαστικά ξεκίνησαν να φτιάχνονται και για μικροϋπολογιστές κατόπιν της εισόδου της Atari στην αγορά.

ΑΠΟ ΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

Παρότι είχαν ξεφύγει τελείως από το στάτους των "κιτ", με τις σχετικές με αυτούς τεχνολογίες να εξελίσσονται με ταχύτατους ρυθμούς, οι μικροϋπολογιστές δεν έπαυαν να απευθύνονται σε συγκεκριμένες βαθμίδες αγοραστών. Το κόστος είχε εξομαλυνθεί, αλλά δεν ήταν ακόμη προσιτοί σε όλους. Η δεκαετία του '80 -η πιο επιτυχημένη για τους 8μπιτους - ξεκίνησε ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που έκλεισε η προηγηθείσα, με την αμερικανική αγορά σχεδόν να μονοπωλεί τις εξελίξεις. Ωστόσο, οι εξελίξεις αυτές έφεραν την ανάγκη για το διαχωρισμό των μικροϋπολογιστών σε δύο διαφορετικές κατευθύνσεις.

Οι μικροϋπολογιστές είχαν φέρει την επανάσταση στον επαγγελματικό χώρο και ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του '70 πολλές αμερικανικές εταιρείες είχαν μηχανογραφήσει σχεδόν το σύνολο των τμημάτων τους και κατάρτιζαν κατάλληλα τους υπαλλήλους τους. Από την άλλη, η εκπαιδευτική κοινότητα (τόσο τα πανεπιστήμια όσο και τα σχολεία) είχε ήδη γαλουχήσει την πρώτη γενιά χρηστών. Οι παραπάνω κύριες εφαρμογές των μικροϋπολογιστών σχεδόν μονοπωλούσαν την αγορά, με αποτέλεσμα η βιομηχανία να χρειάζεται έναν νέο τρόπο προσέγγισης του αγοραστικού κοινού. Ο όρος "μικροϋπολογιστής" δεν ήταν πλέον απαραίτητος για το διαχωρισμό από το... ογκώδες παρελθόν. Αντίθετα, προέκυψε η ανάγκη ενός χαρακτηρισμού που θα έπειθε τους δυνάμει αγοραστές να μην περιοριστούν στη χρήση των κοινόχρηστων υπολογιστών του χώρου εργασίας ή εκπαίδευσής τους, αλλά να κάνουν ακριβώς τα ίδια πράγματα στο σπίτι τους, χρησιμοποιώντας το δικό τους προσωπικό υπολογιστή. Από το 1981 η αγορά είχε εξ ολοκλήρου υιοθετήσει το "παρατσούκλι" που έδωσε στους υπολογιστές της η IBM, για να χαρακτηρίσει μία εκ των δύο κατευθύνσεων των υπολογιστών.

HOME - SWEET HOME



Για να μπορέσετε να κάνετε τη σύγκριση με την προηγούμενη ενότητα, ιδού το Frogger στον VIC-20. Καθόλου άσχημα για έναν υπολογιστή που στοίχιζε όσο μια παιχνιδομηχανή.

Χάρη στον "αντιπαθητικό" Jack Tramiel, η Commodore απέφυγε τα λάθη που έκανε η Atari με τους 400/800. Δεν προσπάθησε να φτιάξει έναν υπολογιστή που θα τα "έκανε όλα" ούτε αποπειράθηκε να "κλέψει" τους πελάτες του Apple II. O VIC-20 κόστιζε μόλις $299,95 και πωλούνταν όχι σε εξειδικευμένα καταστήματα, αλλά σε πολυκαταστήματα παιχνιδιών δίπλα στις κονσόλες της εποχής! Η Commodore αμέσως σύναψε συμφωνίες για τη δημιουργία προγραμμάτων (κυρίως παιχνιδιών) και χάρη στο επιτυχημένο marketing (διαφήμιση που επικεντρωνόταν στη φιλικότητα και ευκολία χρήσης, τονίζοντας και τη διπλή ιδιότητα υπολογιστή/κονσόλα), ήταν ο πρώτος στην ιστορία που ξεπέρασε σε πωλήσεις τα 1.000.000 κομμάτια (μέχρι το 1985 που σταμάτησε η παραγωγή του οι πωλήσεις είχαν ξεπεράσει τις 2.500.000).

IT'S "PERSONAL"...

Οι Personal Computers (PC) αναζωπύρωσαν το ενδιαφέρον του, εξοικειωμένου πλέον, αγοραστικού κοινού που έκλινε προς ένα "σοβαρό" εργαλείο με δυνατότητες αντάξιες των επαγγελματικών συστημάτων. Άλλωστε, το προφίλ του ήδη καθιερωμένου Apple II ήταν "σοβαρό", με πληθώρα εκπαιδευτικών και επαγγελματικών εφαρμογών, ενώ από το 1980 είχε κυκλοφορήσει ο Apple III που απευθυνόταν αποκλειστικά σε επαγγελματίες χάρη στη μεγάλη μνήμη (128KB έως 512KB), στα πολλά στάνταρ χαρακτηριστικά (ενσωματωμένο disk drive, οθόνη κ.λπ.) και στις μεγάλες δυνατότητες επέκτασης. Μοιραία οι περισσότεροι κατασκευαστές κατευθύνθηκαν προς τη "σοβαρή" πλευρά της αγοράς, εφόσον στην άλλη -αυτήν της ψυχαγωγίας- φαινόταν ότι οι κονσόλες ήταν μονόδρομος, κυρίως λόγω του πολύ χαμηλού κόστους τους. Κανείς δεν ήθελε να ρισκάρει μια απόπειρα παρόμοια με της Atari. Απ' ό,τι φαινόταν, η δημιουργία ενός υπολογιστή που θα τα κατάφερνε εξίσου καλά στα παιχνίδια και στα προγράμματα ήταν πολύ φιλόδοξο σχέδιο. Ή μήπως όχι;

COMPUTERS FOR THE MASSES

Η Commodore, έχοντας μείνει πίσω στην αγορά μικροϋπολογιστών, έστρεφε την προσοχή της προς την αγορά των κονσολών, εφόσον εκεί προμήθευε το μεγαλύτερο ποσοστό των επεξεργαστών 6502 που κατασκεύαζε. Εκείνη την εποχή η MOS Technology έφτιαξε το πρώτο εξειδικευμένο chip γραφικών της που ονόμασε VIC. Δεν είχε πολύ μεγάλες δυνατότητες από άποψη αναλύσεων απεικόνισης, αλλά απεικόνιζε χρώματα και σε συνδυασμό με το πολύ χαμηλό κόστος έκανε την Commodore να ελπίζει ότι θα το μοσχοπουλούσε στους κατασκευαστές κονσολών. Βεβαίως, ο επικεφαλής της Commodore, Jack Tramiel (γνωστός για τον οξύθυμο χαρακτήρα του), δεν θα ησύχαζε αν δεν έβρισκε τρόπο να ανταγωνιστεί την Apple - ο PET δεν είχε τις δυνατότητες, την ευελιξία και την πολυμορφικότητα του Apple II. Ο Tramiel πίεζε για τη δημιουργία ενός chip γραφικών που θα μπορούσε να απεικονίσει χρώματα σε υψηλές αναλύσεις 80 χαρακτήρων (640x200 pixels) και σύντομα το MOS Technology 6564 έκανε την εμφάνισή του. Ομως, το κόστος παραγωγής ήταν τόσο



Αυτός είναι ο VIC-20, ο πρώτος οικιακός ή αν προτιμάτε "οικογενειακός" υπολογιστής. Ολα τα εξαρτήματά του βρίσκονται μέσα στο σασί του πληκτρολόγιου, ενώ το κασετόφωνό του συνδέεται εξωτερικά.

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν



Ενα σημαντικό κομμάτι της αγοράς των μικροϋπολογιστών προσηλώθηκε στη συνταγή που καθιέρωσε η IBM με το πρώτο PC. Παρά το μεγάλο κόστος (ξεκινούσαν από περίπου $5.000) σε σχέση με άλλους φθηνότερους, οι IBM PC εξέφραζαν όσους έβλεπαν τους υπολογιστές ως εργαλεία.

μεγάλο που τα σχέδια ενσωμάτωσής του στην ήδη υπάρχουσα αρχιτεκτονική του PET εγκαταλείφθηκαν. Για κακή τύχη της Commodore, ούτε το chip VIC βρήκε αγοραστές. Για καλή τύχη της Commodore ένας νέος μηχανικός της MOS Technology, ονόματι Robert Yannes, είχε σχεδιάσει ένα πειραματικό πρωτότυπο που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως βάση για έναν νέο υπολογιστή. Ο Jack Tramiel απαίτησε από τους μηχανικούς του να ολοκληρώσουν το πρωτότυπο. Επικεφαλής του μεγαλεπήβολου σχεδίου τέθηκε ο Robert Russell που δανείστηκε το λειτουργικό σύστημα του PET και ενσωμάτωσε ένα interface συμβατό με τα διαδεδομένα joysticks τύπου Atari, μία θέση για cartridges και serial interface. Η Commodore διέθετε στοκ από σετ 1KBx4 τσιπ μνήμης, τα οποία μπόρεσε να ενσωματώσει στο σχέδιο. Φυσικά, το πρωτότυπο δεν έφερε το 6564, αλλά το VIC που μάζευε σκόνη στις αποθήκες της Commodore.

Ο ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ VIC-20

Το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένας υπολογιστής με ταχύτητα επεξεργαστή 1MHz και μνήμη 5KB (επεκτάσιμη στα 64KB), που μπορούσε να απεικονίσει έγχρωμα γραφικά στην τηλεόραση αλλά σε χαμηλή ανάλυση (μόλις 22x23 χαρακτήρες ή 176x184 pixels). Ολα τα κυκλώματά του στεγάζονταν στο σασί που έφερε πληκτρολόγιο τύπου γραφομηχανής με προγραμματιζόμενα function πλήκτρα, συνδεόταν με κασετόφωνο και δεχόταν cartridges με παιχνίδια και προγράμματα. Η επεκτασιμότητα περιοριζόταν σε σύνδεση με disk drive 5,25'' και modem. Ο Jack Tramiel παρουσίασε το μικροϋπολογιστή σε meeting των στελεχών της Commodore International στο Λονδίνο το 1980, υποστηρίζοντας ότι η εταιρεία έπρεπε να επενδύσει σε έναν έγχρωμο υπολογιστή χαμηλού κόστους. Οι υπόλοιποι διαφώνησαν κάθετα μαζί του, προφανώς επειδή σύγκριναν τις δυνατότητές του με αυτές του ανταγωνισμού -και ιδιαίτερα με του Apple II. Ο ξεροκέφαλος Tramiel δεν άκουγε κουβέντα, τονίζοντας ότι επειδή "έρχονται οι Ιάπωνες πρέπει να γίνουμε εμείς οι Ιάπωνες" - μία φράση που έμεινε στην ιστορία και για την οποία ο Tramiel δεν επαληθεύτηκε. Κι όμως, χάρη στο πείσμα του και στη φιλοσοφία του "computers for the masses, not for the classes" ("υπολογιστές για τα πλήθη, όχι για τους εκλεκτούς"), μία μερίδα μικροϋπολογιστών, απευθυνόμενοι στην αγορά της κατ' οίκον ψυχαγωγίας, διαφοροποιήθηκαν από τους Personal Computers χαράζοντας τη δική τους, ξεχωριστή πορεία στο χρόνο.

Υποδεχτείτε τους Home Computers...



Τη συνταγή της IBM προσπάθησαν να μιμηθούν πολλές εταιρείες, όπως η Apple με τον Apple III. Ωστόσο, αργότερα οι περισσότερες εγκατέλειψαν τις εναλλακτικές προτάσεις και συμπορεύτηκαν δημιουργώντας τους λεγόμενους IBM PC/συμβατούς. Οχι όμως και η Apple, η οποία επέμεινε στη δική της πλατφόρμα που αργότερα μετουσιώθηκε στους επιτυχημένους Machintosh.



Η διαφήμιση ήταν το μεγαλύτερο όπλο στα χέρια των κατασκευαστών μικροϋπολογιστών. Σε αντίθεση με τη μονοχρωματική πλειοψηφία, η Apple διαφήμιζε έντονα την ικανότητα του Apple II να εικονίζει χρώματα - μέχρι και στο λογότυπο της Apple, το "δαγκωμένο μήλο", απεικονιζόταν η χρωματική παλέτα του υπολογιστή.

Τη συνταγή ακολούθησε και η Commodore. Το λογότυπο του VIC-20 ήταν χρωματισμένο με αντίστοιχο τρόπο, ενώ στις διαφημίσεις προβαλλόταν έντονα το προφίλ της οικογενειακής ψυχαγωγίας. Η διαφήμιση των χρωματικών δυνατοτήτων ήταν σημαντική για έναν υπολογιστή τόσο χαμηλού κόστους.



ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ... ΤΣΑΓΙΟΥ!

Η Commodore απολάμβανε πολύ ικανοποιητικές πωλήσεις χάρη στον VIC-20, χωρίς μάλιστα να ανησυχεί για τον εγχώριο ανταγωνισμό -ουσιαστικά έλεγχε την αγορά-, εφόσον ακόμη και οι δυνάμει ανταγωνιστές της (κυρίως η Atari, εφόσον καμία άλλη εταιρεία στην Αμερική δεν φαινόταν να μπορεί να μπει στο παιχνίδι της οικιακής αγοράς) χρησιμοποιούσαν το "δικό της" επεξεργαστή χαμηλού κόστους (6502). Ωστόσο, μια νέα αγορά ξεφύτρωνε στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού.

Όπως συνέβη και με την αμερικανική σκηνή των μικροϋπολογιστών μερικά χρόνια πριν, έτσι και στη Μ. Βρετανία τα πάντα ξεκίνησαν από την πανεπιστημιακή κοινότητα. Από αυτήν ξεπήδησε η πρωτοπόρα στη Μ. Βρετανία Acorn Computers. Εχοντας ξεκινήσει να κατασκευάζει μικροϋπολογιστές από το 1979, πέρασε τάχιστα από το επίπεδο "κιτ" σε έναν ολοκληρωμένο home υπολογιστή με το όνομα Atom. Βασιζόταν στον 6502 και διέθετε 2KB (έως 12KB RAM) και 8KB (έως 12KB) ROM. Ο υπολογιστής δεν προοριζόταν για games, κυρίως λόγω της έλλειψης χρωμάτων, ωστόσο με την υψηλή, για την εποχή, ανάλυση 256x192 pixels παρείχε τα απαραίτητα για εφαρμογές κειμένου, ενώ το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό που του προσέδιδε επιπλέον "σοβαρότητα" ήταν η δυνατότητά του να εκτελεί εντολές assembly (η γλώσσα που "μιλάει" απευθείας στο hardware του υπολογιστή) μέσα από την Basic. Χωρίς να γνωρίσει ιδιαίτερη επιτυχία, ο Atom έβαλε την Acorn για τα καλά στο παιχνίδι.



Ο Atom ήταν ένας από τους πρώτους βρετανικούς μικροϋπολογιστές. Ενσωμάτωνε τα πάντα στο "κουτί" του πληκτρολογίου του.

Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΩΝ ΚΛΩΝΩΝ

Το χαμηλό κόστος οδήγησε πολλές εταιρείες να κλωνωποιήσουν τον ZX81 προκειμένου να τον διαθέσουν σε άλλες αγορές πλην της ευρωπαϊκής. Στις ΗΠΑ την ευθύνη αυτή ανέλαβε η Timex, ενώ στη Βραζιλία οι ανταγωνίστριες ήταν τρεις, οι Apply, Ritas, Microdigital και Prologica.

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΟΥ, ΘΕΙΕ;

Περί το 1980 "έσκασε μύτη" ο Clive Sinclair -επονομαζόμενος και "θείος" του home computing-, ιδρυτής της Sinclair Research που ήταν γνωστή στη Μ. Βρετανία για τις πρωτοπόρες "μικροεφευρέσεις" της χαμηλού κόστους (κατασκεύασε το πρώτο κομπιουτεράκι τσέπης, μικροσκοπικά ραδιοφωνάκια, τηλεοράσεις και ό,τι άλλο βάζει ο νους σας). Ανάμεσα στα διάφορα "λαϊκά" ηλεκτρονικά προϊόντα, ο Clive Sinclair ανέθεσε το σχεδιασμό ενός υπολογιστή στον Jim Westwood, ζητώντας να συμβαδίζει πάση θυσία με τη γενικότερη φιλοσοφία των φθηνών και μικροσκοπικών προϊόντων της εταιρείας. Για να επιτευχθεί αυτό, ο Westwood σχεδίασε ένα κύκλωμα με την ελάχιστη δυνατή μνήμη (1KB μνήμη RAM επεκτάσιμη στα 16KB και 4KB ROM) και χωρίς καθόλου εξειδικευμένα chips. Χωρίς την ύπαρξη των τελευταίων όλες οι εργασίες θα επιφόρτιζαν τον επεξεργαστή, οπότε το μόλις 1MHz του 6502 κρίθηκε ανεπαρκές. Ετσι, επελέγη ο Z80A της Zilog των 3,25MHz. Για να επιτευχθεί ακόμη χαμηλότερο κόστος, ο υπολογιστής που ονομάστηκε ZX80 διατέθηκε και σε μορφή κιτ με τελική τιμή μόλις £99.95 (κυκλοφορούσε και συναρμολογημένος με επιπλέον κόστος περίπου £20). Η όψη του ήταν σαφώς πρωτόγονη, με το πληκτρολόγιο να είναι τύπου μεμβράνης, ενώ ο ZX81 που κυκλοφόρησε έναν χρόνο μετά δεν διέφερε παρά στο σασί του (κόστιζε ακόμη φθηνότερα, με £50 σε μορφή κιτ και £70 έτοιμος). Για τους ZX80/81 κυκλοφόρησαν ένα σωρό "μικροπεριφερειακά" (μικρο-drives, μικρο-εκτυπωτές...) από τη Sinclair και από τρίτους κατασκευαστές. Τι και αν οι κάτοχοί τους έπρεπε πολλές φορές να τα κολλούν με... σελοτέιπ επειδή δεν κούμπωναν σωστά στις θύρες; Οι ZX80/81 έβαλαν τις βάσεις για τη δημιουργία της σημαντικότερης βιομηχανίας home υπολογιστών της δεκαετίας του '80.



Με τον ZX81, η Sinclair λάνσαρε μια μεγάλη γκάμα μικροπεριφερειακών.



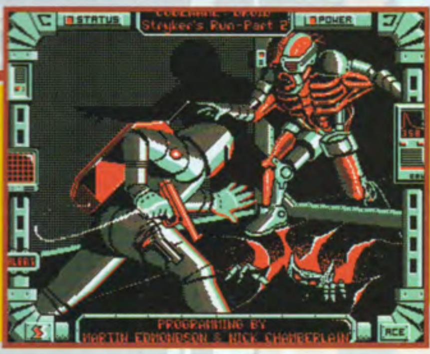
Ο ZX80 άνοιξε την αγορά στη Sinclair και έβαλε τις βάσεις για το "θαύμα" του Spectrum.



Ο ZX81 διέθετε μικρές αναβαθμίσεις σε σχέση με τον ZX80, ενώ βελτιώθηκε και το σασί του.

"THE COMPUTER PROGRAMME"

Από το 1980 στο βρετανικό τηλεοπτικό δίκτυο BBC προετοίμαζαν μία εκπαιδευτική τηλεοπτική σειρά σχετική με τους μικροϋπολογιστές. Βεβαίως, για την ολοκλήρωσή της χρειαζόταν ένας μικροϋπολογιστής που όχι μόνο θα ήταν ικανός να επιδείξει τις δυνατότητες του home computing, αλλά και θα συνέβαλε στη διαμόρφωση μιας σχετικής ποπ κουλτούρας. Θα έπρεπε να είναι τόσο αναπτυγμένος ώστε να συμβαδίζει με τα ενδιαφέροντα της εποχής: προ-



Η υψηλή ανάλυση του BBC Micro δεν εξυπηρετούσε μόνο "σοβαρές" εφαρμογές. Αρκετά παιχνίδια τη χρησιμοποίησαν δίνοντας έμφαση στη λεπτομέρεια των γραφικών παρά στην πληθώρα των χρωμάτων.



Το Elite, για πολλούς καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, υλοποιήθηκε στον BBC Micro. Η ποιότητά του έδειχνε πως, για τους Ευρωπαίους δημιουργούς, τα παιχνίδια σε υπολογιστές ήταν πολύ διαφορετικά απ' ό,τι στις κονσόλες.



Οι ZX80/81 είχαν υποτυπώδη γραφικά, χωρίς χρώματα, ενώ ουσιαστικά δεν είχαν ήχο. Κι όμως, δεν στερούνταν καλών παιχνιδιών.

γραμματισμό, γραφικά, ήχο και μουσική, να παρέχει δυνατότητες απεικόνισης teletext, καθώς και να συνεργάζεται με εξεζητημένο πειραματικό hardware, όπως ήταν οι εφαρμογές της ρομποτικής. Οι ZX δεν πληρούσαν τις προϋποθέσεις, ενώ και η αντιπρόταση της Sinclair για τον (αποτυχημένο) υπολογιστή NewBrain απορρίφθηκε. Βέβαια, υπήρχε ένας υπολογιστής που φημιζόταν για τις ικανότητές του, ειδικά σε εκπαιδευτικές εφαρμογές, και που ήδη είχε αξιόλογη γκάμα προγραμμάτων και hardware. Ο Apple II σίγουρα θα ερχόταν "κουτί" στις ανάγκες του BBC. Ομως, ίσως λόγω της παροιμιώδους βρετανικής εσωστρέφειας, το BBC προτίμησε να φτιάξει έναν τέτοιο υπολογιστή από το μηδέν παρά να βασιστεί σε ένα "ξενόφερτο" προϊόν.



Το 1981 ξεκίνησε η "μίνι" αυτοκρατορία του Clive Sinclair. Εκτός από την παρουσία του στα περισσότερα εξώφυλλα περιοδικών της εποχής, τιμήθηκε και με τον τίτλο του "Sir".

ENTER THE MICRO

Η μοίρα έφερε την Acorn ξανά στο προσκήνιο. Το BBC επέμενε σε έναν μικροϋπολογιστή που θα βασιζόταν στον επεξεργαστή Z80 (ελέω CP/M) και θεωρούσε τον απόγονο του Atom, Proton, ξεπερασμένο, επειδή βασιζόταν στον 6502. Ωστόσο, η Acorn τον επανασχεδίασε δίνοντάς του ένα πολύ φινετσάτο σασί που του εξασφάλιζε την απαραίτητη "φωτογένεια", ενώ τα τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά του όχι απλώς πληρούσαν τις προσδοκίες του BBC, αλλά τις ξεπερνούσαν! Το τηλεοπτικό πρόγραμμα του καναλιού ονομάστηκε "The Computer Programme" και ο υπολογιστής BBC Micro. Χάρη στην τηλεοπτική παρουσία του και το έντονο εκπαιδευτικό προφίλ του, οι πωλήσεις του ξεπέρασαν κάθε προσδοκία όταν εμφανίστηκε στην αγορά το 1981, παρότι το κόστος του ήταν υψηλό σε σχέση με τους ZX. Το 1983 κυκλοφόρησε μια χαμηλότερου κόστους έκδοση, με λιγότερη μνήμη, που ονομάστηκε Acorn Electron. Ο BBC Micro/Electron μπήκε σε πάρα πολλά σπίτια και γαλούχησε την πρώτη γενιά των Βρετανών προγραμματιστών που επάνδρωσαν στη συνέχεια την αναπτυγμένη βιομηχανία προγραμμάτων και games. Πολλά εξαιρετικά παιχνίδια προέκυψαν χάρη στον "Εγγλέζο Apple", όπως το, για πολλούς καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, Elite.



Ο "τηλεοπτικός" BBC Micro. Ενα άρτιο τεχνολογικά και αισθητικά, για την εποχή του μηχάνημα.

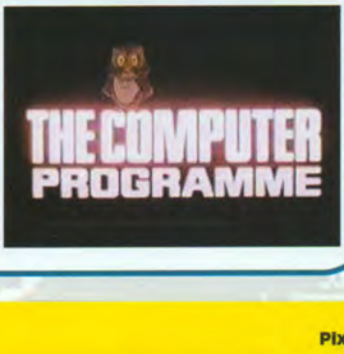
Με την αγορά να διευρύνεται, δεν άργησε να ξεσπάσει έντονος ανταγωνισμός, ο οποίος όμως συντέλεσε στην άνθηση του home computing.

THE COMPUTER PROGRAMME

Η εκπομπή που ουσιαστικά έφερε στον κόσμο τον BBC Micro και έκανε το home computing τόσο δημοφιλές στη Μ. Βρετανία ξεκίνησε να προβάλλεται το 1982. Η σειρά, που σκοπό είχε να εισαγάγει τους υπολογιστές, είχε διάρκεια 10 επεισόδια:

1. It's Happening Now
2. Just One Thing After Another
3. Talking to a Machine
4. It's On the Computer
5. The New Media
6. Moving Pictures
7. Let's Pretend
8. The Thinking Machine
9. In Control
10. Things to Come

Ως αποτέλεσμα της επιτυχίας του The Computer Programme, δημιουργήθηκαν δύο σειρές-συνεχιστές του. Το Making the Most of the Micro που προβλήθηκε το 1983 και το Micro Live που διήρκεσε από το 1984 έως το 1987.



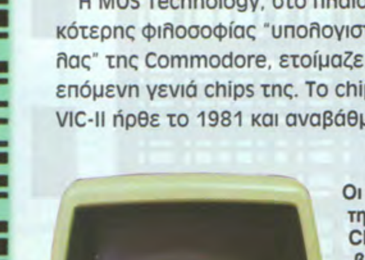
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES

Με τις Apple/Commodore και Acorn/Sinclair να καθορίζουν τα τεκταινόμενα στις σοβαρές/ψυχαγωγικές αγορές της Αμερικής και Μ. Βρετανίας αντίστοιχα, οι home υπολογιστές έμελλε να εισέλθουν στη χρυσή εποχή τους με αφετηρία τη διετία 1983-1984 για να σταθεροποιηθούν μέχρι το 1989, οπότε και παρέδωσαν τη σκυτάλη στους πανίσχυρους 16bit. Η χρυσή εποχή, όμως, ήρθε στην Ευρώπη, καθώς τα δεδομένα θα άλλαζαν διά παντός στην Αμερική.

Η Commodore μάταια προσπαθούσε να αυξήσει το μερίδιό της στην αγορά επαγγελματικών υπολογιστών. Ο Apple II δικαιολογούσε την παρουσία του χάρη στις εξαιρετικές δυνατότητές του, ενώ στο αμέσως επόμενο επίπεδο τα μοντέλα της σειράς CBM-II -απόγονοι του PET- ήταν υποδεέστερα από τους IBM/PC και συμβατούς. Στην αγορά της ψυχαγωγίας, η Commodore τα κατάφερνε πολύ καλύτερα χάρη στον VIC-20, αναγκάζοντας τους Αμερικανούς ανταγωνιστές της να ρίξουν πολύ τις τιμές των υπολογιστών τους. Ο Tramiel είδε το μεγάλο φόβο του για την "ιαπωνική εισβολή" να μετουσιώνεται στην εταιρεία Nintendo, που αγόραζε από τη MOS Technology επεξεργαστές 6502 ετοιμάζοντας το δικό της "computer games system". Επίσης, ο Tramiel χρειαζόταν κάτι που θα του άνοιγε διάπλατα το δρόμο προς την αγορά της Μ. Βρετανίας -και διαμέσου αυτής στην υπόλοιπη Ευρώπη-, καθότι ο VIC-20 δεν είχε κατορθώσει να επισκιάσει τους ZX της Sinclair.

VIC-II

Η MOS Technology, στο πλαίσιο της γενικότερης φιλοσοφίας "υπολογιστή/κονσόλας" της Commodore, ετοίμαζε ήδη την επόμενη γενιά chips της. Το chip γραφικών VIC-II ήρθε το 1981 και αναβάθμιζε σημαντικά τις δυνατότητες του VIC, αφού σε χαμηλή ανάλυση μπορούσε να απεικονίσει 16 χρώματα και 8 hardware sprites στην οθόνη, ενώ εξασφάλιζε ομαλό hardware scrolling. Αλλά δεν ήταν μόνο αυτό. Το chip SID, ένα εξειδικευμένο, πλήρως προγραμματιζόμενο υποσύστημα ήχου, προσέφερε εξαιρετικής ποιότητας 3κάναλο ήχο. Τα εξειδικευμένα αυτά chips προορίζονταν για μία παιχνιδοκονσόλα με το όνομα Commodore MAX, με σκοπό να ανταγωνιστεί το επερχόμενο Famicom στην ιαπωνική αγορά. Ωστόσο, ο Tramiel επέμενε πως ένα σύστημα που θα συνδύαζε τις δυνατότητες ενός υπολογιστή και μίας παιχνιδομηχανής θα είχε καλύτερη τύχη (ειδικά στην αμερικανική αγορά, όπου ο Tramiel σχεδίαζε να χρησιμοποιήσει σχεδόν αθέμιτο ανταγωνισμό για να κυριαρχήσει, όπως θα διαβάσετε στο σχετικό ένθετο για τον "Πόλεμο του 1983"). Οι δημιουργοί του VIC-20 πρότειναν το συνεχιστή του και ο Jack Tramiel επέμεινε ότι ο συγκεκριμένος υπολογιστής έπρεπε να φέρει 64KB μνήμη. Παρότι η μνήμη εκείνη την εποχή ήταν πανάκριβη ($100 για τα 64KB) προέβλεψε τη ραγδαία πτώση της, "διαβάζοντας" για ακόμη μία φορά σωστά την αγορά.



Οι υπολογιστές της σειράς CBM-II, αν και βελτιωμένοι σε σχέση με τους PET, δεν είχαν τύχη απέναντι στους IBM/PC συμβατούς.



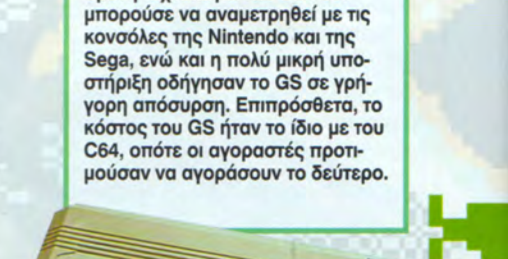
Ο Commodore SX-64 ήταν η "φορητή" έκδοση του Commodore 64. Μην τον συγκρίνετε με τα σημερινά laptops! Καμία σχέση! Απλώς είχε disk drive 5,25" και κασετόφωνο, καθώς και μονόχρωμο μόνιτορ 5 ιντσών ενσωματωμένα σε ένα σασί που έμοιαζε με βαλίτσα, κάνοντας τη μεταφορά του "εύκολη". Ζύγιζε περί τα 10 κιλά, κυκλοφόρησε το 1984 με κόστος $995, αλλά απέτυχε εμπορικά.



Ο Commodore 64C που κυκλοφόρησε το 1996 δεν είχε απολύτως καμία διαφορά από τον C64, πέραν της ανανεωμένης εμφάνισής του. Απλώς αντικατέστησε τον παλιομοδίτικο C64 στα καταστήματα.

C64 GAMES SYSTEM

Το 1990 η Commodore είχε τη φαεινή ιδέα να λανσάρει ξανά τον Commodore 64 ως παιχνιδομηχανή. Το GS δεν είχε καμία απολύτως διαφορά από τον C64, εκτός από το ότι του έλειπε το πληκτρολόγιο και, φυσικά, όλες οι θύρες επέκτασης. Μόνο η είσοδος cartridges είχε απομείνει, προκειμένου να δέχεται τα σχετικά παιχνίδια, ενώ συνδεόταν στην τηλεόραση ή σε μόνιτορ. Ομως, η γερασμένη τεχνολογία του C64 δεν μπορούσε να αναμετρηθεί με τις κονσόλες της Nintendo και της Sega, ενώ και η πολύ μικρή υποστήριξη οδήγησαν το GS σε γρήγορη απόσυρση. Επιπρόσθετα, το κόστος του GS ήταν το ίδιο με του C64, οπότε οι αγοραστές προτιμούσαν να αγοράσουν το δεύτερο.



Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ 1983

Ο πόλεμος του Tramiel ξεκίνησε με στόχο τις κονσόλες και ουσιαστικά διέλυσε την αγορά τους. "Γιατί να αγοράσετε στα παιδιά σας παιχνιδομηχανές και να τα αποσπάσετε από το σχολείο, όταν μπορείτε να τους αγοράσετε ένα (ίδιου κόστους) home computer που θα τα προετοιμάσει για το πανεπιστήμιο;", ήταν το σύνθημα της καμπάνιας των home υπολογιστών της Commodore και πέτυχε απόλυτα. Ωστόσο, δεν περιορίστηκε μόνο εκεί. Τον Ιανουάριο του 1983 ο Jack Tramiel μείωσε την τιμή του VIC-20 στα $139 και του Commodore 64 στα $ 400. Η Texas Instruments αντέδρασε έναν μήνα αργότερα μειώνοντας την τιμή του TI 99/4A στα $149. Ο Tramiel ανταπέδωσε με νέα μείωση του VIC στα $100, αναγκάζοντας τον TI 99/4A να ακολουθήσει στην ίδια τιμή. Τον Ιούνιο του 1983, η Texas Instruments ανακοίνωσε τεράστιο έλλειμμα και τρεις μήνες αργότερα αποσύρθηκε από την αγορά. Μαζί με την TI αποχώρησαν από την αγορά οι Tandy RadioShack και Timex, καθώς και μικρότερες εταιρείες. Ακόμη και η Atari σχεδόν πτώχευσε το 1984, έχοντας υποφέρει δύο απανωτά χτυπήματα, με τις κονσόλες VCS/2600/5200 και τους υπολογιστές 400/800. Η Commodore απέκτησε σχεδόν το μονοπώλιο της home αγοράς, ενώ όσοι από τους κατασκευαστές παιχνιδιών (οι οποίοι επίσης βασίζονταν στην αγορά των κονσολών που είχε καταρρεύσει) επέζησαν, στράφηκαν κυρίως προς την αγορά των IBM/PC συμβατών.



"Γιατί να αγοράσεις κονσόλα, αφού μπορείς να αγοράσεις υπολογιστή;"



Το Frogger στον C64 (για να κάνετε τη σύγκριση με τις άλλες εκδόσεις) δεν διέφερε και πολύ, ωστόσο σύντομα εμφανίστηκαν εξαιρετικά παιχνίδια που εκμεταλλεύτηκαν τις ικανότητες του υπολογιστή.

ENTER THE 64!

Συνεχίζοντας να ποντάρει στον ίδιο επεξεργαστή (ο νέος υπολογιστής έφερε μια ελαφρώς διαφοροποιημένη έκδοση του 6502, τον 6510), αλλά χρησιμοποιώντας τα προαναφερθέντα εξειδικευμένα chips που αναλάμβαναν τη βρόμικη δουλειά, η Commodore παρουσίασε το home computer με κωδική ονομασία VIC-40, στην έκθεση Consumer Electronics Show στις αρχές του 1982. Το εμπορικό όνομά του ήταν Commodore 64. Ο υπολογιστής άφησε τους πάντες με το στόμα ανοιχτό. Παρότι το κόστος αγοράς του ήταν αρχικά στα $595, ήταν φθηνότερος από τους Apple II και IBM PC (περί τα $1200) αλλά και από τον πιο άμεσο ανταγωνιστή, Atari 800 ($899), ενώ διέθετε την περισσότερη μνήμη απ' όλους. Μάλιστα, μέχρι το 1983 που ο Commodore 64 είχε ξεπεράσει τις παιδικές ασθένειες (δυσλειτουργίες, προβλήματα παραγωγής) και ουσιαστικά αντικατέστησε πλήρως τον VIC-20 στα ράφια των καταστημάτων, η τιμή αγοράς του είχε πέσει στα επίπεδα της τιμής του δεύτερου! Η Commodore, χάρη στο γεγονός ότι χρησιμοποιούσε τα chips που κατασκεύαζε η MOS Technology, είχε πολύ χαμηλότερο κόστος απ' ό,τι οι ανταγωνιστές της. Με κόστος παραγωγής μόλις $135, ο Commodore 64 επέτρεψε στον Tramiel να "παίζει" με τους αντιπάλους του, παρασέρνοντάς τους σε πόλεμο τιμών και marketing που δεν μπορούσαν να ακολουθήσουν, οδηγώντας πολλούς από αυτούς να βγουν από την αγορά των home υπολογιστών - ακόμη και θεωρητικά πιο αναπτυγμένοι υπολογιστές, όπως οι 16μπιτοι TSR-80 Color της Tandy και TI-99 της Texas Instruments (τους οποίους θα γνωρίσουμε σε κάποιο άλλο αφιέρωμα) δεν τα κατάφεραν απέναντι στη "θύελλα" που ονομαζόταν Commodore 64. Ακόμη και όταν οι εγχώριοι ανταγωνιστές, Tandy, Timex Corporation, Mattel και Texas Instruments, έριξαν τις τιμές των υπολογιστών τους κάτω από το ψυχολογικό όριο των $100, δεν κατόρθωσαν να μείνουν στο παιχνίδι. Η πρώτη φάση της αυτοκρατορίας που ονειρευόταν ο Tramiel είχε στεφθεί με επιτυχία.

Θα απέφερε τα ανάλογα και στις άλλες αγορές;



Ο Commodore 64 είναι ο πιο επιτυχημένος υπολογιστής όλων των εποχών. Είχε καλύτερες δυνατότητες από όλους τους ανταγωνιστές του όταν κυκλοφόρησε το 1992.



Οσοι είχαν τα χρήματα, μπορούσαν να εξοπλίσουν τον Commodore 64 με διάφορα περιφερειακά.

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ 64

Το Commodore MAX Machine (γνωστό ως Ultimax στις ΗΠΑ και VC-10 στη Γερμανία) ήταν το πρώτο εμπορικό σύστημα που έφερε την αρχιτεκτονική του Commodore 64 και κυκλοφόρησε κυρίως στην Ιαπωνία το 1982. Παρά το πληκτρολόγιο τύπου μεμβράνης, το MAX δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "υπολογιστής". Δεχόταν μόνο cartridges και διέθετε μόλις 2,5KB μνήμη. Το κόστος του ήταν $200, όμως στην Ιαπωνία ο κόσμος προτιμούσε τις εγχώριες κονσόλες, ενώ ως υπολογιστής -παρότι ο MAX τεχνικά ήταν ανώτερος- ο VIC-20, που επίσης στοίχιζε περί τα $200, ήταν πιο ελκυστικός χάρη στη μεγάλη γκάμα προγραμμάτων και περιφερειακών και στο ότι είχε πραγματικό πληκτρολόγιο. Ο MAX δεν πούλησε και η παραγωγή του σταμάτησε.



Η "ΧΡΥΣΗ ΕΠΟΧΗ"

Με το μέτωπο στην αμερικανική αγορά να έχει ανοίξει, ο Jack Tramiel ετοιμάστηκε να στραφεί στη ραγδαία αναπτυσσόμενη ευρωπαϊκή αγορά αλλά και να αντιμετωπίσει το μεγάλο φόβο του, την είσοδο των Ιαπώνων κατασκευαστών στο παιχνίδι. Καθώς όμως η Commodore ετοίμαζε το οπλοστάσιό της, οι εξελίξεις την πρόλαβαν...

Εκτός του Commodore 64 κανένας άλλος ξενόφερτος υπολογιστής ή κονσόλα (οι οποίες ελάχιστα είχαν πουλήσει στην Ευρώπη) δεν κατόρθωσε να αποκτήσει μερίδιο στην αγορά της Μ. Βρετανίας. Ο "πόλεμος" που οδήγησε σε κατάρρευση ένα μεγάλο κομμάτι της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, δεν επηρέασε καθόλου την Ευρώπη. Τόσο οι κατασκευαστές υπολογιστών όσο και software και παιχνιδιών συνέχισαν ακάθεκτοι το έργο τους και, μάλιστα, ειδικά τη διετία 1983-1984 γνώρισαν τεράστια εξέλιξη. Στην άλλη άκρη του κόσμου, οι Ιάπωνες αρκέστηκαν στην, επίσης ραγδαία αναπτυσσόμενη, εγχώρια αγορά αδιαφορώντας εντελώς για τα τεκταινόμενα στον υπόλοιπο κόσμο. Τελικά, ο Tramiel ξεκίνησε να προετοιμαστεί για πόλεμο με έναν εχθρό που δεν έφτασε ποτέ...

ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ MSX

Το πρότυπο MSX ήταν η προσπάθεια της Microsoft Ιαπωνίας το 1983 να δημιουργηθεί μια ενιαία πλατφόρμα hardware και software (με βάση τον επεξεργαστή Z80 και την MSX Basic), στην οποία θα μπορούσαν να βασιστούν διαφορετικοί κατασκευαστές για να φτιάξουν υπολογιστές που θα ήταν συμβατοί μεταξύ τους. Την εποχή εκείνη η Ιαπωνία γνώριζε ραγδαία άνθηση της οικονομίας της, κυρίως χάρη στην πολιτική που ακολουθούνταν για τις εφευρέσεις και τις νέες τεχνολογίες. Αντίθετα με ό,τι συνέβαινε στην Αμερική και την Ευρώπη, όπου οι εταιρείες υπεραμύνονταν με νύχια και με δόντια των πατεντών τους, οι Ιάπωνες κατασκευαστές "μοιράζονταν" τις πατέντες και ανταγωνίζονταν με βάση την ποιότητα και το κόστος των κατασκευών τους. Τη συνταγή MSX ακολούθησαν πολλές εταιρείες (Sony, Sanyo, Mitsubishi, Toshiba, Hitachi, Panasonic, Canon, Casio, Pioneer, Fujitsu, Yamaha κ.ά.), αλλά κυρίως στην Ιαπωνία και την Κορέα. Η παρουσία του στην Ευρώπη (μόνο στην Ολλανδία πήγε καλούτσικα, κυρίως λόγω ενασχόλησης της Philips) ήταν ισχνή, ενώ, παρότι πίσω από το γενικό project ήταν η Microsoft, στην αμερικανική αγορά μόνο η Spectravideo ασχολήθηκε. Η τελευταία δεν ήταν σε θέση να αντιπαρατεθεί με την Commodore και να εμπλακεί στον πόλεμο του Jack Tramiel. Στην Ιαπωνία οι υπολογιστές MSX εδραιώθηκαν και λόγω της συμβατότητας μεταξύ τους (τα προγράμματα, παιχνίδια και hardware επεκτάσεις λειτουργούσαν σε όλα τα μοντέλα) οι ντόπιοι προγραμματιστές επιδόθηκαν στη δημιουργία εξαιρετικών games. Πολλά franchises γεννήθηκαν και εδραιώθηκαν χάρη στους MSX (Metal Gear, Bomberman, Castlevania, Final Fantasy κ.ά.), πολύ πριν να "πάρει μπρος" η Nintendo με το Famicom (NES).

Το φαινόμενο MSX επεκτάθηκε σε τέσσερις γενιές συστημάτων: την MSX 1 (1983), την MSX 2 (1986), την MSX 2+ (1988) και την MSX Turbo R (1990). Στις τρεις πρώτες ανήκαν 8bit υπολογιστές που χρησιμοποιούσαν τον επεξεργαστή Z80, ενώ οι MSX Turbo R στηρίχτηκαν σε έναν βελτιωμένο Zilog Z800, γνωστό με την κωδική ονομασία R800. Οι turbo R εμφανίστηκαν στην αγορά το 1990, αλλά δεν κατόρθωσαν να γνωρίσουν την επιτυχία, εξαιτίας της έλλειψης υποστήριξης και της ανερχόμενης δημοτικότητας της αγοράς των IBM PC συμβατών. Η παραγωγή των Turbo R σταμάτησε το 1995.

Συνολικά, πουλήθηκαν 5 εκατομμύρια MSX υπολογιστές, ένας αριθμός που τους έκανε σχετικά δημοφιλείς, αλλά όχι το παγκόσμιο πρότυπο στο οποίο στόχευαν. Σε σύγκριση με τους ανταγωνιστικούς 8bit υπολογιστές, ο Commodore 64 πούλησε 17 εκατομμύρια κομμάτια παγκόσμια στη διάρκεια της ζωής του, ο Apple II 6 εκατομμύρια κομμάτια, ο Amstrad CPC 3 εκατομμύρια και το Tandy TRS-80 πούλησε 250.000 κομμάτια.



Διαφήμιση της εποχής. Στο εμπορικό πακέτο περιλαμβάνονται και 50 παιχνίδια!



Γερμανική διαφήμιση για τον MSX. "Η άλλη διάσταση!"

ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ MSX;

Αυτό είναι κάτι που δεν είναι γνωστό. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι προέρχονται από το MicroSoft eXtended, που αναφέρεται στην ενσωματωμένη βασική γλώσσα προγραμματισμού, την MSX-BASIC της Microsoft. Ωστόσο, ο εμπνευστής του προτύπου MSX, Kazuhiko Nishi, λέγεται πως δήλωσε κατά τη διάρκεια επίσκεψής του στην Ολλανδία ότι σημαίνει "Machines with Software eXchangeability".

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν



Ο MSX αραχτός στο πάτωμα. Διακρίνονται ορισμένοι τίτλοι του στα Ιαπωνικά, ενώ στην οθόνη του τρέχει το αρχικό Metal Gear.



Η αρχική οθόνη της MSX Basic.

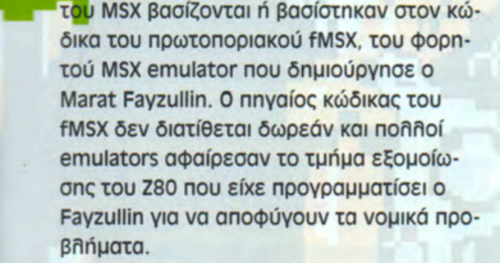
Το αξιοσημείωτο είναι ότι οι υπολογιστές MSX είναι μία από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες στο σύγχρονο κόσμο των emulators, με εκδόσεις που κυκλοφορούν σε πολλές πλατφόρμες, ακόμα και σε κινητά τηλέφωνα. Οι περισσότεροι emulators του MSX βασίζονται ή βασίστηκαν στον κώδικα του πρωτοποριακού fMSX, του φορητού MSX emulator που δημιούργησε ο Marat Fayzullin. Ο πηγαίος κώδικας του fMSX δεν διατίθεται δωρεάν και πολλοί emulators αφαίρεσαν το τμήμα εξομοίωσης του Z80 που είχε προγραμματίσει ο Fayzullin για να αποφύγουν τα νομικά προβλήματα.

Ο επίσημος εξομοιωτής του συστήματος MSX είναι ο MSXPLAYer, ο οποίος κατασκευάστηκε από την ιαπωνική MSX Association, πρόεδρος της οποίας είναι ο Kazuhico Nishi, εφευρέτης του πρότυπου MSX. Το σύστημα MSX εξομοιώνεται επίσης από τη Virtual Console του συστήματος Wii της Nintendo, με πολλούς διαθέσιμους τίτλους για download στην επίσημη μορφή τους.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΟΥ "ΛΑΟΥ"

Στη Μ. Βρετανία, η Sinclair βλέποντας τη διαφαινόμενη απειλή του Commodore 64, αποφάσισε να ακολουθήσει μια παρόμοια τακτική marketing προκειμένου να διατηρήσει τη βρετανική αγορά των home υπολογιστών στο δικό της στρατόπεδο. Ο ZX82 μετονομάστηκε σε ZX Spectrum για να τονιστεί η δυνατότητά του να απεικονίζει χρώματα στην οθόνη. Αρχικά, διέθετε 16KB και αργότερα 48KB μνήμη. Ο Spectrum είχε προβάδισμα σχεδόν ενός χρόνου έναντι του Commodore 64 στη Βρετανία, ενώ είχε ήδη εγκαθιδρύσει μεγάλη αγορά στην Ισπανία (μέσω της άμεσης συνεργασίας της Sinclair με την ισπανική Investronica). Μέχρι το 1984 ο νεότερος της σειράς Spectrum (ο επονομαζόμενος "Spectrum +"), παρότι είχε σημαντικά χαμηλότερες δυνατότητες τόσο στα γραφικά όσο και στον ήχο σε σύγκριση με τον Commodore 64, απολάμβανε πολύ υψηλότερες πωλήσεις απ' ό,τι ο τελευταίος. Αρκετοί ακόμη υπολογιστές εμφανίστηκαν στη σκηνή, όπως οι Oric-I, Oric Atmos, Jupiter Ace και Dragon 32/64, τα χαρακτηριστικά και οι δυνατότητες των οποίων κυμαίνονταν στα επίπεδα του ZX Spectrum, ωστόσο κανένας δεν κατόρθωσε να ανταγωνιστεί τον τελευταίο που απολάμβανε πλέον μια τεράστια βιβλιοθήκη games και προγραμμάτων. Από την άλλη, ο Commodore 64 δεν απολάμβανε τα ίδια προνόμιu με την αγορά της πατρίδας του. Κόστιζε £399 την ώρα που ο ZX Spectrum μόλις £179,95 -λιγότερο από τα μισά δηλαδή. Επιπλέον, τα πράγματα στη μητέρα πατρίδα δεν πήγαιναν και τόσο καλά. Παρότι ο πόλεμος του Jack Tramiel είχε σχεδόν εξαφανίσει τον ανταγωνισμό, η ίδια η Commodore είχε εξαντλήσει το απόθεμά της και παρά τις υψηλές πωλήσεις, εξαιτίας των πολύ χαμηλών τιμών και των διαφημιστικών εξόδων τα κέρδη της δεν ήταν ανάλογα. Με τους μετόχους της εταιρείας να πιέζουν για τη στροφή προς τη "σοβαρή" πλευρά του computing, ο Tramiel δεν θα μπορούσε να ξεκινήσει έναν ακόμη "πόλεμο", αυτήν τη φορά στην Ευρώπη.

Ηταν καιρός για αλλαγή φιλοσοφίας...



Ακόμα και η Sony είχε κυκλοφορήσει ένα μοντέλο MSX... Αχ, άλλες εποχές τότε!



Το φαινόμενο MSX επεκτάθηκε σε όλο τον κόσμο, αλλά στην Ευρώπη και στην Αμερική η παρουσία του ήταν ισχνή.

"ΜΑΥΡΟΣ" ΕΝΑΝΤΙΟΝ "ΨΩΜΙΕΡΑΣ"!

Επί βρετανικού/ευρωπαϊκού εδάφους άρχισαν να δημιουργούνται πυρήνες οπαδών ανάμεσα στους χρήστες υπολογιστών, οι οποίοι ξεκίνησαν έναν δικό τους, άτυπο ανταγωνισμό. Μάλιστα, η αντιπαράθεση των "fanboys" ενισχύθηκε και από τον ακμάζοντα έντυπο Τύπο της εποχής. Σύντομα ο ανταγωνισμός "χρωματίστηκε" από παρατσούκλια. Ο ZX Spectrum απέκτησε τη φαρσοεπωνυμία "μαύρος" λόγω του χρώματος και της γενικότερης λιτότητας που τον χαρακτήριζε, ενώ αντίστοιχα οι πολέμιοι του C64 αποκαλούσαν τον τελευταίο "ψωμιέρα" λόγω του σχήματος και του χρώματος του σασί του. Οι κοινότητες των users δεν έκαναν σε καμία περίπτωση κακό στην αγορά. Αντίθετα, συνέβαλαν τα μέγιστα στη δημιουργία της σκηνής των ερασιτεχνών προγραμματιστών (Public Domain -ο προπομπός του σύγχρονου Freeware/Shareware), πολλοί εκ των οποίων μεταπήδησαν στο επαγγελματικό software και δημιούργησαν "διαμάντια".

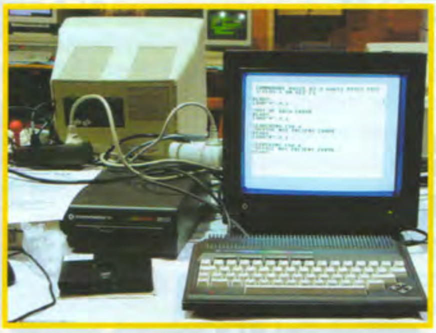
ΤΟ "ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ"

Στην Αμερική είχε σημάνει το τέλος για τους home υπολογιστές. Η εγχώρια αγορά στρεφόταν στους IBM/PC συμβατούς, ενώ στην Ευρώπη η αγορά άρχισε να διαμορφώνεται με βάση τους καθιερωμένους Commodore 64 και Spectrum. Οι υπόλοιποι υπολογιστές περιορίστηκαν σε ρόλους κομπάρσου, τσιμπολογώντας τα ψίχουλα των δύο μεγάλων, ενώ μόλις ένα νέο μοντέλο κατόρθωσε να φτιάξει αξιόλογη αγοραστική βάση. Στο τέλος του 1985 έγινε το μεγάλο "ξεσκαρτάρισμα" που σταθεροποίησε την αγορά των 8μπιτων μέχρι τη δύση τους.

Το "ψυχαγωγικό" προφίλ του home computing ήταν πιο έντονο στην Ευρώπη. Η εμμονή του Tramiel ότι οι Ιάπωνες σύντομα θα έμπαιναν στην αγορά των home υπολογιστών με πολύ φθηνά προϊόντα αλλά και η στροφή στα IBM/PC εξώθησαν στη δημιουργία δύο ακόμη υπολογιστών. Οι Commodore 16 και Plus4 βασίζονταν σε μία μικρή παραλλαγή του επεξεργαστή 6510 με την ονομασία 7501. Ο μεν πρώτος φτιάχτηκε για να αντικαταστήσει τον απαρχαιωμένο VIC-20, να ανταγωνιστεί το φθηνό ZX Spectrum στην ευρωπαϊκή αγορά και να αποτελειώσει τον ανταγωνισμό στην Αμερική. Ο δε δεύτερος για να ανταγωνιστεί τον Apple II. Οι C16/Plus4 έφεραν αντίστοιχα 16KB και 64KB μνήμη και αναβαθμισμένη Basic, αλλά το chip γραφικών τους δεν ήταν συμβατό με το VIC-II και υστερούσε δυνατοτήτων παρότι διέθετε χρωματική παλέτα 128 χρωμάτων σε ανάλυση 320x200 pixels. Οι C16 και CPlus4 ήταν περιττοί. Δεν μπορούσαν να ανταγωνιστούν τον ZX Spectrum, οι Ιάπωνες δεν ήρθαν ποτέ, ενώ οι ανταγωνιστές είχαν διαλυθεί από τον C64. Η ζημιά για την Commodore ήταν τέτοια που οι μέτοχοι της εταιρείας εξανάγκασαν τον Tramiel σε παραίτηση.



Μετά την Commodore, ο Jack Tramiel συνέχισε τον "πόλεμό" του από το τιμόνι της Atari. Ωστόσο, το 1985, ήταν ήδη αργά για 8μπιτους. Οι Atari XE υποσκελίστηκαν γρήγορα από τους ST...



... μαζί με τον Plus/4 αποδείχθηκαν μεγάλες αποτυχίες. Ποιος θα ήθελε να αγοράσει έναν υπολογιστή που ήταν ουσιαστικά χειρότερος από τον αρχαιότερο, C64;

Η "ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ" ΤΗΣ ATARI

Στο τέλος του 1983 ο Tramiel φεύγοντας από την εταιρεία που ίδρυσε, πήρε μαζί του μερικούς σημαντικούς μηχανικούς. Αρχικά, ίδρυσε την Tramiel Technologies, αλλά επέστρεψε στο αγαπημένο του πεδίο της μάχης ως επικεφαλής της εταιρείας που σχεδόν οδήγησε στο χείλος της καταστροφής πριν από μερικά χρόνια. Από το τιμόνι της Atari ξεκίνησε νέο "ιερό πόλεμο", αυτήν τη φορά εναντίον της εταιρείας με την οποία κυριάρχησε επί χρόνια στο χώρο του home computing. Βρισκόμαστε ήδη στο 1985, στην αυγή των 16μπιτων home υπολογιστών, ωστόσο ο Tramiel δεν φαινόταν διατεθειμένος να αφήσει τη φιλοσοφία των "πολύ φθηνών υπολογιστών". Παρά την άφιξη των πανίσχυρων Atari 260ST και 520ST, η αγορά των φθηνών υπολογιστών ήταν ο στόχος του. Οι Atari 65XE και 130XE είχαν υποστεί κατασκευαστικές βελτιώσεις, αλλά δεν είχαν ουσιαστικές διαφορές από τον 800XL, πέραν του επανασχεδιασμένου σασί. Οι δύο υπολογιστές είχαν 64KB και 128KB μνήμη αντίστοιχα. Η πολιτική που ακολούθησε ο Tramiel μέσω της διαφήμισης ήταν ανάλογη της φήμης του. Προσπάθησε να πείσει το κοινό ότι οι Atari ήταν καλύτεροι σε όλα από τον Commodore 64 και το γεγονός ήταν πως οι XE έχαιραν συμβατότητας, με μια μεγάλη γκάμα hardware επεκτάσεων και σχετικά μεγάλη βιβλιοθήκη παιχνιδιών και προγραμμάτων που προϋπήρχαν από την εποχή των 400/800, όμως η έλλειψη νέων games και προγραμμάτων αλλά και η σταδιακή μεταφορά των πόρων της Atari στην πολλά υποσχόμενη αγορά των 16μπιτων καταδίκασαν τους Atari XE σε ρόλο κομπάρσου, παρότι η υποστήριξή τους από την εταιρεία διάρκεσε μέχρι τα τέλη του 1991.

ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ, ΤΡΙΤΟΣ... ΧΩΡΕΙ

Μέχρι το τέλος του 1983 η διαμάχη μεταξύ "μαύρου" και "ψωμιέρας" στην ευρωπαϊκή αγορά ήταν το επίκεντρο του ενδιαφέροντος, χωρίς να φαίνεται δυνατό

ΤΑ 3 "ΠΡΟΣΩΠΑ" ΤΟΥ ARNOLD

Χάρη στον Z80, στη Locomotive Basic, στο CP/M και στο mode απεικόνισης με πολύ υψηλή ανάλυση (640x200 pixels με 2 χρώματα) που εξασφάλιζε εργονομία στους χρήστες εφαρμογών, ο CPC είχε ήδη μία βάση για να γίνει ένας επιτυχημένος "σοβαρός" home υπολογιστής. Τι γινόταν όμως με την άλλη πλευρά, αυτήν της ψυχαγωγίας; Και εδώ ο Z80 εξασφάλιζε σχεδόν απόλυτη συμβατότητα με τη μεγάλη βιβλιοθήκη ψυχαγωγικού software του επιτυχημένου ZX Spectrum. Ο τελευταίος δεν χρησιμοποιούσε custom chips, οπότε τα παιχνίδια ήταν δυνατόν να μεταφερθούν χωρίς πολύ κόπο στον CPC, το chip γραφικών του οποίου εξασφάλιζε ένα mode απεικόνισης γραφικών αντίστοιχο με του ZX Spectrum (320x200 pixels με 4 χρώματα). Το μόνο που απέμενε ήταν ο νέος υπολογιστής να μπορεί να ανταγωνιστεί τον C64. Το τρίτο mode γραφικών εξασφάλιζε απεικόνιση στην οθόνη 16 από μία παλέτα 27 χρωμάτων σε ανάλυση 160x200 pixels). Επίσης, συμπεριλήφθηκε και ένα εξειδικευμένο chip ήχου, που απέδιδε 3 κανάλια στερεοφωνικού ήχου.

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν

ΤΑ GAMES... ΣΟΒΑΡΕΨΑΝ!



Η έκδοση για C64.



Η έκδοση για ZX Spectrum.



Η έκδοση για CPC.

Από το 1984 και μετά, τα παιχνίδια σε υπολογιστές έγιναν πιο πολύπλοκα, φανερώνοντας την ισχύ των home υπολογιστών έναντι των κονσολών. Οι οικιακοί υπολογιστές ήταν τόσο ισχυροί, που μπορούσαν να παίξουν παιχνίδια αντίστοιχα με των coin-ops! Στις εικόνες μπορείτε να συγκρίνετε τους 3 "ισχυρούς" της εποχής, βάσει του δημοφιλούς παιχνιδιού Commando.

για κάποιον άλλο ανταγωνιστή να μπορέσει να μπει "σφήνα" ανάμεσά τους και να κερδίσει μερίδιο της αγοράς. Ωστόσο, τη διετία 1984-85 κάποιος Alan Mc Sugar ακολούθησε τα χνάρια του Clive Sinclair και οδήγησε την εταιρεία του, Amstrad, να κάνει το μεγάλο βήμα και να περάσει από τις οικιακές ηλεκτρονικές συσκευές στην αγορά των home υπολογιστών. Το εγχείρημα της Amstrad ήταν αρκετά παράτολμο, καθότι θα έπρεπε να καθιερωθεί σε μία ήδη διαμορφωμένη αγορά και να ανταγωνιστεί αντιπάλους που είχαν στην πλάτη τους εδραιωμένη παρουσία αλλά και μεγάλη υποστήριξη σε software και hardware. Το σχέδιο "Arnold" ξεκίνησε με πρώτη σπαζοκεφαλιά αυτήν της επιλογής πλατφόρμας. Αρχικά, ο επικρατέστερος υποψήφιος ήταν ο επεξεργαστής 6502 της MOS. Ομως, όταν έφτασε η επιλογή της Basic που θα ενσωματωνόταν στο μηχάνημα, η Microsoft Basic για τον επεξεργαστή 6502 κρίθηκε υποδεέστερη της "αγγλοθρεμμένης" Locomotive Basic. Η Basic αυτή ήταν γραμμένη για τον Z80 και τόσο αναπτυγμένη που είχε καθιερωθεί στον BBC Micro (τον κατεξοχήν "σοβαρό" βρετανικό υπολογιστή), που τη χρησιμοποιούσε μέσω κάρτας συνεπεξεργαστή. Η ύπαρξη της Locomotive Basic θα εξασφάλιζε στον Arnold μια εξαιρετικά μεγάλη βιβλιοθήκη προγραμμάτων αλλά και τη δυνατότητα να ανταγωνιστεί τον BBC Micro στην αγορά που αυτός μονοπωλούσε, εφόσον ο Z80 έφερε "προίκα" το πιο αναπτυγμένο λειτουργικό σύστημα της εποχής, το CP/M. Τέλος, η Amstrad έκανε την έξυπνη κίνηση να λανσάρει τους υπολογιστές της "πακέτο" με ενσωματωμένο κασετόφωνο ή disc drive, ενσωματωμένο μεγαφωνάκι, θύρες επέκτασης και πράσινο ή έγχρωμο monitor. Πριν τα μοντέλα να εμφανιστούν στην αγορά, η εταιρεία υιοθέτησε την προσωνυμία CPC (Color Personal Computer) και τον προώθησε ως τον πιο ολοκληρωμένο home υπολογιστή. Και δεν λάθεψε: οι συνολικές πωλήσεις των CPC 464 με 64KB μνήμη και κασετόφωνο και CPC 6128 με128KB μνήμη και disk drive 3''(υπήρξε και ένα ενδιάμεσο μοντέλο με disk drive και 64KB μνήμη, ο CPC 664, αλλά αντικαταστάθηκε από τον 6128 πολύ γρήγορα) ήταν τόσο μεγάλες που απείλησαν ακόμη και τον ZX Spectrum στην ευρωπαϊκή αγορά.

Ειδικά στη Μεγάλη Βρετανία, η αντιπαλότητα ανάμεσα στους κατόχους των Spectrum και των δύο διαφορετικών μοντέλων CPC ήταν πολύ έντονη. Οι πρώτοι θεωρούσαν τους CPC "κλώνους" του αγαπημένου τους Spectrum και οι δεύτεροι θεωρούσαν τους Spectrum "κακόμοιρους συγγενείς" των CPC που μόλυναν το σύστημά τους με πρόχειρα ports.

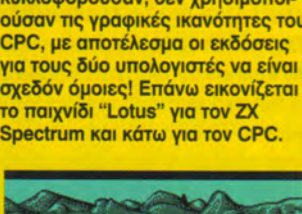
Η αλήθεια βρισκόταν κάπου στη μέση. Ο Spectrum δεν μπορούσε να ανταγωνιστεί τους Amstrad στον τομέα του ήχου και των χρωμάτων, αλλά ταυτόχρονα πολλά games στους Amstrad ήταν όντως πρόχειρα ports από τον Spectrum, γεγονός που έπληττε τη φήμη του συστήματος. Αυτό που τελικά έκανε τους CPC να κυριαρχήσουν, ήταν η οθόνη των 80 γραμμών και η μεγάλη εγκατεστημένη βάση κατόχων δισκετών, που πρόσφερε στους CPC ένα πρόσθετο επαγγελματικό προφίλ

Ετσι κι αλλιώς, η αγορά είχε ξεκαθαρίσει...

ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΑ.... CONVERSIONS

Η συμβατότητα με το mode γραφικών του ZX Spectrum εξασφάλισε στον Amstrad CPC μία μεγάλη γκάμα παιχνιδιών, ωστόσο αυτό αποδείχθηκε πολλές φορές επιζήμιο. Πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούσαν, δεν χρησιμοποιούσαν τις γραφικές ικανότητες του CPC, με αποτέλεσμα οι εκδόσεις για τους δύο υπολογιστές να είναι σχεδόν όμοιες! Επάνω εικονίζεται το παιχνίδι "Lotus" για τον ZX Spectrum και κάτω για τον CPC.







Ιδού το "μωρό" του Alan Sugar. Ο τελευταίος επιτυχημένος 8μπιτος υπολογιστής. Η επιτυχία του εντοπίστηκε στο ότι έφερε ενσωματωμένο κασετόφωνο (για τον CPC464) ή disc drive (για τους 664 και 6128), ενώ ερχόταν "πακέτο" με έγχρωμη ή πράσινη οθόνη.

SWEET 16

Με τους CPC της Amstrad ουσιαστικά έκλεισε η χρυσή εποχή των 8μπιτων home υπολογιστών. Τα επόμενα χρόνια οι μεταβολές που συνέβησαν στην αγορά δεν άλλαξαν το χάρτη και επέτρεψαν στους 3 "μεγάλους", C64, ZX Spectrum και CPC, να δρέψουν τους καρπούς του αγώνα τους για σταθεροποίηση στην αγορά.

Με εξαίρεση ορισμένα -εμπορικά αποτυχημένα- σποραδικά μοντέλα, σχεδόν το σύνολο των home υπολογιστών βασιζόταν σε 8bit πλατφόρμες κυρίως με τους επεξεργαστές Z80 και 6502 (συμπεριλαμβανομένων και νεότερων αναβαθμισμένων εκδόσεών τους). Η μόνη 16bit πλατφόρμα που είχε καταφέρει να εδραιωθεί δεν αφορούσε -για την ώρα- το home computing και περιοριζόταν στους επαγγελματικούς IBM/PC συμβατούς. Ωστόσο, το μέλλον διαφαινόταν ξεκάθαρα: δεν θα αργούσε η εποχή που η 16μπιτη τεχνολογία θα γινόταν προσιτή και δεν θα απευθυνόταν αποκλειστικά στη "σοβαρή" πλευρά των υπολογιστών. Παραδόξως, το πρώτο βήμα προς αυτήν την κατεύθυνση δεν έγινε ούτε από την Commodore, ούτε από την Apple, ούτε από την Atari...

Ο ΠΡΩΤΟΣ 16ΜΠΙΤΟΣ

Το πρώτο βήμα έγινε από τη Sinclair, με τον περιβόητο QL, τον μεγάλο αδερφό του ZX Spectrum. Όμως, το εγχείρημα καταστράφηκε εξαιτίας της αδυναμίας της εταιρείας να συντηρήσει μια ικανοποιητική παραγωγή (δεν μπορούσε καν να καλύψει τις προπαραγγελίες που υπήρχαν για τον υπολογιστή). Σε συνδυασμό με άλλες "γκάφες" του Clive Sinclair, η εταιρεία που έφτιαξε το θρυλικό Spectrum πουλήθηκε στην Amstrad. Η τελευταία, ωστόσο, όχι μόνο δεν σταμάτησε την παραγωγή των Spectrum, αλλά τους αναβάθμισε ακολουθώντας τη συνταγή των CPC: χρησιμοποίησε την αρχιτεκτονική του ZX Spectrum 128 (ο οποίος εκτός από τα 128KB μνήμης διέθετε πλέον εξειδικευμένο chip ήχου) υιοθετώντας νέα, πιο ποιοτικά πληκτρολόγια, ενώ ενσωμάτωσε στο σασί του υπολογιστή κασετόφωνο (ZX Spectrum 128 +2) και disk drive 3 ιντσών (ZX Spectrum 128 +3) - ακριβώς όπως τα μοντέλα CPC 464 και 6128 αντίστοιχα. Οι υπολογιστές συνδέονταν στην τηλεόραση σε αντίθεση με τους CPC που είχαν δικά τους monitors. Χάρη στην Amstrad ο ZX Spectrum συνέχισε για αρκετά ακόμη χρόνια, ενώ και η εταιρεία εδραίωσε τη θέση της σε όλες τις κλίμακες της αγοράς. Μια και μιλήσαμε γι' αυτήν, η Amstrad έκανε τη μετάβασή της στο στερέωμα των 16bit, όχι όμως με κάποιο "νέο" home υπολογιστή. Η βρετανική εταιρεία επέλεξε να συμπλεύσει με την πλατφόρμα των IBM/PC συμβατών, αλλά με τρόπο αντίστοιχο των 8μπιτων CPC. Δημιούργησε πλήρεις υπολογιστές (με drives και οθόνες), τους πολύ γνωστούς και επιτυχημένους 1512 και 1640, κρατώντας τις τιμές τόσο χαμηλές που επί χρόνια στην ευρωπαϊκή αγορά τα PCs ήταν σχεδόν συνυφασμένα με την Amstrad.



Το κόστος παραγωγής του πολύ αργού disk drive 1541 για την Commodore ήταν μεγαλύτερο απ' όσο το αντίστοιχο κόστος για ολόκληρο τον Commodore 64.

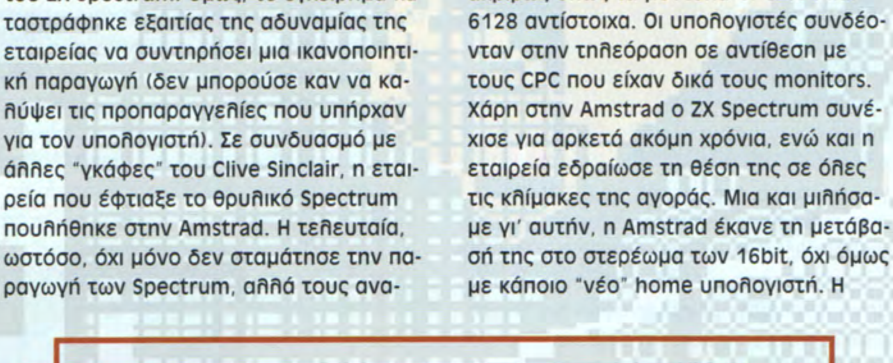


Η πλακέτα του ZX Spectrum +3. Είναι παράξενο που ακόμη και σήμερα φέρει το λογότυπο της Amstrad πάνω της...

Το PC1512 ακολούθησε το PC1640, το οποίο είχε 640KB RAM κι ένα EGA compatible chipset γραφικών. Και τα δύο μοντέλα κυκλοφορούσαν με δύο floppy drives 5,25 ιντσών ή προαιρετικά με σκληρό δίσκο των 10 ή των 20 MB. Αυτό που θυμούνται πάντως οι τότε κάτοχοι των 1512 και των 1640, είναι οι απερίγραπτοι ήχοι που έβγαζε ο σκληρός δίσκος τους.

Η Amstrad προσπάθησε να επεκταθεί και στις ΗΠΑ. Εκεί ο 1512 ήταν γνωστός ως PC5120 και ο 1640 ως PC64000. Ο 1512 ήταν επίσης γνωστός ως Sinclair PC500.

Αξιοσημείωτες ήταν οι συσκευές εισαγωγής δεδομένων που προσφέρονταν μαζί με τα συγκεκριμένα συστήματα. Το mouse ήταν ένα Amstrad Mouse, ασύμβατο με τα υπόλοιπα σειριακά ποντίκια που κυκλοφορούσαν εκείνη την εποχή. Υποστηριζόταν από κάποια games, σημαντικότερο από τα οποία ήταν το Elite, αλλά με το μεγαλύτερο μέρος του software αντιμετώπιζε προβλήματα. Το πληκτρολόγιο φιλοξενούσε



Όταν η Amstrad αγόρασε τη Sinclair, εφάρμοσε την πολιτική των CPC στους Spectrum. Αποτέλεσμα, ο ZX Spectrum +2 με ενσωματωμένο κασετόφωνο.

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν



Το δεύτερο PC της Amstrad ήταν το 1640. Η επιτυχία της εταιρείας στον τομέα ήταν τέτοια, που για πολλά χρόνια τα PCs ήταν συνυφασμένα με το όνομά της.



Ο Sinclair QL, ο μεγάλος "αδερφός" του ZX Spectrum. Παρατηρήστε τα τετράγωνα πλήκτρα με τις στρογγυλεμένες άκρες.

μία θύρα για τα ψηφιακά joysticks της Atari. Οι κινήσεις του joystick και τα πλήκτρα ήταν mapped σε αχρησιμοποίητους κώδικες του πληκτρολογίου, επιτρέποντας στα joysticks να χρησιμοποιούνται από πολλά DOS games που λειτουργούσαν θεωρητικά μόνο με πληκτρολόγιο.

Το πιο ασυνήθιστο κατασκευαστικό στοιχείο της σειράς ήταν η ροδέλα αυξομείωσης της έντασης του ήχου του internal speaker! Αυτό επέτρεπε στον κάτοχο να κάνει τα "bleep" του μηχανήματος να ακούγονται σιγανά - ένα πρωτοποριακό στοιχείο που δεν ακολούθησε την πορεία των σημερινών PCs.

Ταυτόχρονα, μέσω της Sinclair λάνσαρε το PC200, ένα πάμφθηνο PC που διέθετε disc drive ενσωματωμένο στο πληκτρολόγιο και συνδεόταν με την τηλεόραση.

ΜΙΑ ΝΕΑ ΑΓΟΡΑ

Αν αναρωτιέστε για ποιο λόγο αναφέρουμε τα 16μπιτα και PC συμβατά, τη στιγμή που το άρθρο αυτό αφορά σε 8μπιτους home, σας λέμε ότι η παραπάνω παρένθεση έγινε για να εξηγήσουμε τις περιστάσεις που καθοδήγησαν στις επόμενες κινήσεις της Commodore. Η εταιρεία που έδωσε ουσία στο home computing προσπαθούσε να βρει νέο δρόμο στη μετα-Tramiel εποχή. Ωστόσο, βρισκόταν σε δύσκολη θέση από άποψη στρατηγικής. Μπορεί ο Commodore 64 να ήταν ο υπολογιστής με τις μεγαλύτερες πωλήσεις και τη μεγαλύτερη συλλογή games, αλλά το πρόβλημα ήταν... ακριβώς αυτό! Όλοι έβλεπαν τον Commodore 64 ως μία "παιχνιδομηχανή" και την ίδια την Commodore ως μία "εταιρεία παιχνιδιών". Οι καιροί είχαν αλλάξει. Ο C64, που βασιζόταν σε τεχνολογία του 1982, δεν καλούνταν πια να ανταγωνιστεί κονσόλες αλλά πλήρεις υπολογιστές, με αναβαθμισμένες δυνατότητες εφαρμογών και προγραμματισμού, πολυσυμβατότητα και επεκτασιμότητα μέσω hardware. Ένας τέτοιος υπολογιστής ήταν ο CPC 6128 που, παρότι 8μπιτος, προσέφερε σύγχρονες τεχνολογίες και κέρδιζε συνεχώς έδαφος, ειδικά στην ευρωπαϊκή αγορά. Για να πάρετε μια ιδέα πόσο περιορισμένος ήταν ο C64, το 1985 το κόστος παραγωγής του -πάναργου πλέον- 5,25'' disk drive 1541 ήταν μεγαλύτερο απ' ό,τι ο ίδιος ο υπολογιστής! Η Commodore χρειαζόταν κάτι που θα την κρατούσε στο προσκήνιο και θα γλίτωνε το όνομά της από τη ρετσινιά της... παιχνιδομηχανής. Ειδικά εφόσον ετοίμαζε την Amiga για να ανταγωνιστεί τον Atari ST του Tramiel, ο οποίος σίγουρα θα προσπαθούσε να χρησιμοποιήσει το "παιχνιδιάρικο" προφίλ της Commodore προς όφελος δικό του και της Atari. Η Commodore είχε ήδη αποτύχει στο να παρουσιάσει μια νέα γενιά μηχανημάτων με τον Commodore Plus4. Αυτό που χρειαζόταν ήταν ένας υπολογιστής που όχι απλώς θα θύμιζε Commodore 64, αλλά και θα ήταν πλήρως συμβατός με αυτόν. Όμως, ο υπολογιστής αυτός θα έπρεπε να έχει αναβαθμισμένες δυνατότητες και να διαθέτει ευρύ φάσμα συμβατότητας και επεκτασιμότητας. Επίσης, θα έπρεπε να τρέχει το δημοφιλές λειτουργικό CP/M. Πώς θα γινόταν αυτό; Η αρχιτεκτονική του C64 ήταν τόσο "κλειστή", που δεν επέτρεπε καμία αναβάθμιση!

Τελικά, η Commodore κατέληξε σε μία... παράδοξη λύση.



Η Amstrad εισχώρησε στην αγορά των IBM/PC συμβατών με τον 1512. Στα πρότυπα του CPC κυκλοφορούσε με ενσωματωμένα drives και οθόνη.

ΤΟ ΚΥΚΝΕΙΟ ΑΣΜΑ

Τα τελευταία χρόνια της εποχής των 8μπιτων υπολογιστών, οι 3 κύριοι παίκτες της αγοράς προσπάθησαν να επανατοποθετηθούν κάνοντας λίφτινγκ στα μηχανήματά τους. Καθένας από αυτούς χρησιμοποίησε διαφορετικό τρόπο. Ωστόσο, η αγορά είχε πάρει το δρόμο της και οι μόνοι που συγκινήθηκαν από αυτές τις κινήσεις ήταν οι fanboys που δεν μπορούσαν να δεχτούν ότι η αυλαία για τους επιτυχημένους 8μπιτους άρχισε να πέφτει από το 1989 και έπειτα.

Στη δύση της δεκαετίας του '80 ο κόσμος της οικιακής ψυχαγωγίας έχει αλλάξει. Η μεγάλη ευρωπαϊκή αγορά software συνέχιζε να υποστηρίζει σθεναρά την τεράστια αγοραστική βάση των "τριών 8μπιτοφυλάκων", C64, ZX Spectrum και CPC, ωστόσο η μοίρα ήταν προδιαγεγραμμένη. Οσον αφορά στο home computing, οι πανίσχυροι 16μπιτοι υπολογιστές είχαν ήδη πάρει τη σκυτάλη χάρη στις επιδόσεις που μάγευαν τόσο τους παλιούς όσο και τους νέους computer users. Από την άλλη, η - κατά κανόνα οικονομικότερη- αγορά του οικιακού gaming επέστρεφε στα χέρια των κονσολών με την είσοδο των Nintendo και Sega, τα προϊόντα των οποίων δελέαζαν τους νεαρούς gamers. Είχαν περάσει ήδη 6 χρόνια από την εμφάνιση του τελευταίου επιτυχημένου, εμπορικά, 8μπιτου υπολογιστή (Amstrad CPC) και, πέραν κάποιων μικροβελτιώσεων, δεν είχαν αλλάξει καθόλου. Ωστόσο, οι Commodore και Amstrad δεν είχαν πει την τελευταία λέξη, παρότι και οι δύο τους είχαν κατευθυνθεί στην αγορά των 16μπιτων υπολογιστών (η πρώτη με την Amiga και η δεύτερη με τους Amstrad PC).



Ενα ολοκληρωμένο σύστημα Commodore 128. Διακρίνεται το ογκώδες τροφοδοτικό του, στο κέντρο ο ίδιος ο 128 και δεξιά δύο disk drives διπλής όψης.

COMMODORE 128

Ειδικά η πρώτη χρειαζόταν επειγόντως έναν υπολογιστή που θα ενίσχυε το "σοβαρό" προφίλ της στα μάτια των αγοραστών. Ο C128, που παρουσιάστηκε το 1986, ήταν ένα υβριδικό home computer που οι διαφορές του με τον προκάτοχό του δεν ήταν απλώς τα 128KB μνήμη. Βασιζόταν σε μία ελαφρώς αναβαθμισμένη έκδοση του 6510, τον 8502, και σε ένα νέο chip γραφικών, το 8563 VDC, που μπορούσε να απεικονίσει μεγάλες αναλύσεις (640x200 pixels) σε monitor υψηλής ανάλυσης. Για να επιτευχθεί η συμβατότητα με τον C64, στην πλακέτα υπήρχε τόσο το chip γραφικών VIC-II όσο και το chip ήχου SID. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό! Προκειμένου να εξασφαλί-



Ο διάδοχος του Commodore 128, ο 128D, είχε πιο επαγγελματικό σχεδιασμό, αλλά δεν έπεισε τους σοβαρούς χρήστες εξαιτίας της φήμης της Commodore ως "παιχνιδοεταιρείας".

ΤΟ "ΦΑΝΤΑΣΜΑ"

Από το 1984 η Commodore είχε βαλθεί να αντικαταστήσει τον Commodore 64 με ποικίλα φθηνότερα και ακριβότερα μοντέλα. Τελικά, το 1990 πήρε την απόφαση ότι δεν μπορούσε να τον αποσύρει από την αγορά, καθώς η ζήτηση ήταν ακόμη μεγάλη και η υποστήριξη από κατασκευαστές παιχνιδιών συνεχιζόταν. Η τελευταία προσπάθεια της εταιρείας για αντικαταστάτη, μετά τους αποτυχημένους Plus/4 και C128, θα έφερε την ονομασία Commodore 65. Ο νέος υπολογιστής υποτίθεται ότι θα ήταν συμβατός με τον C64, αλλά θα έφερνε πολλές βελτιώσεις και θα αποτελούσε την πρόταση της εταιρείας για όσους δεν ήθελαν έναν αξιόλογο home υπολογιστή, σε τιμή μικρότερη από αυτήν της Amiga. Ο επεξεργαστής ήταν ο 4510 R3 (ακόμη μία αναβάθμιση του 6510), το chip γραφικών ήταν το VIC-III με χρωματική παλέτα 4.096 χρωμάτων και εξαιρετικά modes απεικόνισης (256 χρώματα σε 320x200 pixels και 640x200 pixel, 16 χρώματα σε 640x400 pixels και 1.280x200 pixels και 4 χρώματα σε 1.280x400 pixels), ενώ τον ήχο αναλάμβαναν δύο chips SID. Η μνήμη ήταν 128KB, επεκτάσιμη στα 8MB, ενώ η Basic ήταν αναβαθμισμένη ακόμη και σε σχέση με τον C128. Ωστόσο, μέχρι το 1991 που η εταιρεία σκόπευε να λανσάρει τον υπολογιστή στην αγορά, το κόστος παραγωγής της Amiga είχε πέσει τόσο πολύ που δεν υπήρχε λόγος για την ύπαρξη ενός τεχνικά ασθενέστερου μηχανήματος στην αγορά. Το 1994 που ρευστοποιήθηκαν τα περιουσιακά στοιχεία της Commodore International, ένας πολύ μικρός αριθμός πρωτοτύπων C65 που βρέθηκαν στις αποθήκες της πουλήθηκαν μέσω δημοπρασιών.

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ COMMODORE



Η τελευταία προσπάθεια της Commodore, ο Commodore 65.



Η πίσω πλευρά του Commodore 65. Διακρίνονται οι υποδοχές και θύρες επέκτασης.



Στην αριστερή πλευρά του Commodore 65 διακρίνεται η είσοδος του μετασχηματιστή και οι δύο θύρες joystick.



Μία από τις τελευταίες αποτυχημένες προσπάθειες της Commodore, ο Plus/4.

σει συμβατότητα με το CP/M και τα σχετικά προγράμματα, ο C128 διέθετε και επεξεργαστή... Z80! Βεβαίως, ο υπολογιστής δεν μπορούσε να χρησιμοποιήσει και τους δύο επεξεργαστές ταυτόχρονα. Με την εκκίνησή του, υπήρχαν 3 διαθέσιμα modes λειτουργίας: το C64 mode που πρόσφερε σχεδόν απόλυτη συμβατότητα με τον C64, το C128 mode με την υψηλή ανάλυση απεικόνισης και το CP/M mode που χρησιμοποιούσε τον Z80. Για να πλαισιώσει ιδανικά τα δύο τελευταία, ο C128 διέθετε πλήρες πληκτρολόγιο με πλήρες σετ function πλήκτρων, αριθμητικό πληκτρολόγιο, πολύ αναβαθμισμένη Basic, λειτουργικό σύστημα με γραφικά (GEOS) και πολλά ακόμη. Ταυτόχρονα, βελτιώθηκαν οι hardware δυνατότητες και τα περιφερειακά του (πολύ γρηγορότερα 5,25'' και 3,5'' drives). Ο C128 παρουσίασε αρκετά προβλήματα λειτουργίας, τα οποία εξαλείφθηκαν μέχρι το 1986, οπότε ο υπολογιστής αναβαθμίστηκε σε Commodore 128D (ο οποίος είχε σασί παρόμοιο με ενός PC με το drive 1571 ενσωματωμένο) με πιο κομψό και επαγγελματικό σχεδιασμό. Ο υπολογιστής δεν ήταν καθόλου κακός, υπέφερε όμως από ένα σημαντικό πρόβλημα: το κόστος παραγωγής για ουσιαστικά 3 κυκλώματα υπολογιστών σε ένα κουτί ήταν δυσβάστακτο. Λόγω της συμβατότητάς του με τον C64 κυκλοφόρησαν πολύ λίγα προγράμματα που εκμεταλλεύονταν τις επιπλέον δυνατότητες του C128 mode. Η υψηλή τιμή του έσπρωξε τους ενδιαφερόμενους για games αγοραστές να προτιμούν το φθηνότερο C64, ενώ η φήμη της Commodore ως "παιχνιδοεταιρείας" είχε ως αποτέλεσμα οι "σοβαροί" χρήστες να μην πάρουν τον C128 και πολύ στα... σοβαρά. Ο C128 πούλησε κυρίως στους σκληροπυρηνικούς, ήδη κατόχους C64, fans. Πάντως, κληροδότησε το πιο μοντέρνο σασί του στον Commodore 64C που επισήμως από το 1986 δεν έμοιαζε πια με... "ψωμιέρα". Η παραγωγή του C128 σταμάτησε το 1989, όταν πλέον το κόστος παραγωγής του ήταν ίδιο με αυτό της Amiga 500.



Ανάλογη πορεία με τον 464 Plus είχε και ο 6128 Plus. Παρά την τρομερή βιβλιοθήκη που υπήρχε διαθέσιμη, οι gamers είχαν αρχίσει να στρέφονται ήδη στα 16bit.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ... "ΜΑΥΡΟΥ"

Το να φτιάξεις από το μηδέν έναν 8μπιτο, τη στιγμή που ο κόσμος των υπολογιστών χόρευε σε 16μπιτους ρυθμούς, ισοδυναμούσε με αυτοκτονία. Η ίδια η Commodore την είχε "πατήσει" με τον Plus/4 και κατάλαβε πως η συμβατότητα με τον C64 ήταν το μόνο που θα δικαιολογούσε την ύπαρξη ενός νέου 8μπιτου, πριν να κυκλοφορήσει τον C128. Κάποιος άλλος σε ποιον 8μπιτο θα βασιζόταν; Η κατασκευάστρια αυτού του "άλλου", η βρετανική MGT (Miles Gordon Technology), ειδικευόταν στο να κατασκευάζει περιφερειακά για το δημοφιλέστερο home υπολογιστή της Βρετανίας, τον ZX Spectrum. Οπότε η απόφαση μόνο δύσκολη δεν ήταν! Ο μόνος λόγος που ο νέος υπολογιστής δεν ονομάστηκε ZX Spectrum 256 θα πρέπει να ήταν πως τα δικαιώματά του ήταν από το 1986 στην κατοχή της Amstrad, η οποία συνέχιζε να τον παράγει με τις μορφές "+2/+3". Ετσι, η MGT κατέληξε στο όνομα SAM Coupe. Ο νέος 8μπιτος ήταν κατασκευασμένος ώστε



Κοντινή άποψη του Commodore 128.



O Sam Coupe σε κοντινή άποψη. Ο σχεδιασμός του ήταν πραγματικά παράξενος.



Η εμπορική συσκευασία του MGT Sam Coupe.

να εξομοιώνει -μέσω ειδικού mode- τη λειτουργία του ZX Spectrum και να μπορεί να εκμεταλλευτεί την τεράστια βιβλιοθήκη από προγράμματα και παιχνίδια, ενώ αν όλα πήγαιναν καλά, οι κατασκευάστριες νέων games δεν θα αργούσαν να εκμεταλλευτούν τις πρόσθετες δυνατότητες του "Spectrum των '90s". Ο υπολογιστής βασιζόταν στον αναβαθμισμένο Z80B με ταχύτητα 6MHz. Η βασική μνήμη του συστήματος ήταν 256KB (επεκτάσιμη εσωτερικά στα 512KB και εξωτερικά στα 4MB). Το βασικό αποθηκευτικό μέσο ήταν το κασετόφωνο, αφού ο υπολογιστής έπρεπε να έχει πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του Spectrum. Η MGT προέβλεψε να διαθέσει χώρο στο σασί του SAM Coupe για έως δύο disk drives 3,5 ιντσών "λεπτού τύπου". Το chip ήχου Philips SAA 1099 απέδιδε 6κάναλο στερεοφωνικό ήχο, ενώ τα modes γραφικών και το chip γραφικών απέδιδαν αναλύσεις 256x192 pixels με γραφικά ZX Spectrum ή 16 χρώματα και 512x192 με 4 χρώματα από χρωματική παλέτα 128 χρωμάτων. Η απεικόνιση μπορούσε να γίνει στην τηλεόραση ή σε RGB monitor. Το μεγαλύτερο προσόν του SAM Coupe ήταν η εξαιρετική BASIC, καθώς επέτρεπε το σχεδιασμό sprites και vector (3D) σχημάτων.

Δυστυχώς, αν και φιλόδοξη, η προσπάθεια της MGT καταδικάστηκε σχεδόν από την αρχή. Το λανσάρισμα του SAM Coupe στην αγορά έγινε πολύ αργά, με αποτέλεσμα να χαθεί η εμπορική περίοδος των Χριστουγέννων του 1989. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι αποθήκες της MGT να γεμίσουν με στοκ που έμεινε απούλητο. Επιπλέον, η κατασκευάστρια εταιρεία βρέθηκε στις αρχές του 1990 να "τρέχει" να αντικαταστήσει τις προβληματικές ROMs 8.000 SAM Coupe που είχαν ήδη πουληθεί με νέες βελτιωμένες. Σε συνδυασμό με τη ραγδαία άνοδο των 16-bit υπολογιστών, η MGT κήρυξε πτώχευση τον Ιούνιο του 1990. Αμέσως μετά οι Alan Miles και Bruce Gordon ίδρυσαν τη SAM Computers Ltd και συνέχισαν τη διάθεση του SAM Coupe, ο οποίος κόστιζε πλέον λιγότερες από £200 (λίρες Αγγλίας) και μάλιστα με ενσωματωμένο floppy disk drive, ενώ παράλληλα εμφανίστηκαν νέα περιφερειακά και παιχνίδια για τον υπολογιστή. Η SAM Computers κήρυξε με τη σειρά της πτώχευση τον Ιούλιο του 1992. Οι συνολικές πωλήσεις υπολογιστών SAM ανέρχονται σε περίπου 12.000 κομμάτια και έγιναν κυρίως σε ήδη κατόχους του ZX Spectrum. Όσο για παιχνίδια και προγράμματα εξειδικευμένα για τον SAM Coupe, λίγα διατέθηκαν και πολλά από αυτά αποτέλεσαν μεταφορές γνωστών τίτλων που έγιναν από τους ίδιους τους χρήστες του υπολογιστή.



Το εσωτερικό ενός εξελιγμένου Amstrad 464 Plus.

PLUS MODELS

Μετά το SAM Coupe της MGT, η Amstrad του Alan Sugar ήταν που πήρε τη σκυτάλη της ανανέωσης ενός παλιού, πετυχημένου υπολογιστή. Επανασχεδίασε τη σειρά των CPC, αναβαθμίζοντας σημαντικά τις δυνατότητες γραφικών (παλέτα 4.096 χρωμάτων και ύπαρξη hardware sprites) και ήχου, άλλαξε το σασί και, τέλος, θέλοντας προφανώς να επανατοποθετηθεί στην αγορά home gaming, πρόσθεσε υποδοχή

FAN BASES

Οι C64, CPC και ZX Spectrum από το 1984 έως το 1990 απολάμβαναν σχεδόν ίδια υποστήριξη από τη βιομηχανία παραγωγής software και συνέχισαν ακάθεκτοι στην ευρωπαϊκή αγορά, δημιουργώντας "ζώνες επιρροής". Η Βρετανία -η μεγαλύτερη αγορά στην Ευρώπη- ανήκε κυρίως στον ZX Spectrum, η Γαλλία ήταν "ερωτευμένη" με τον Amstrad CPC, ενώ η Γερμανία υποστήριζε κυρίως τον Commodore 64. Η αγορά της Αμερικής δεν είχε πλέον χώρο για 8μπιτα, καθώς εκτός του C64 κανένας υπολογιστής δεν μπορούσε να τραβήξει την προσοχή από τους 16μπιτους υπολογιστές και ειδικά τους IBM/PC συμβατούς. Φυσικά, οι Ιάπωνες ζούσαν "στον κόσμο τους", αφού πέραν των κονσολών, τίποτε δεν επισκίασε τους αυτόχθονες MSX.

Τα 8bit δεν πεθαίνουν



Η πλαϊνή όψη του Sam Coupe, που δείχνει ουσιαστικά για ποιον λόγο ονομάστηκε έτσι από τους κατασκευαστές του.



...και η πίσω όψη του Sam Coupe. Διακρίνεται ανάμεσα σε άλλα το κουμπί break, η είσοδος και η έξοδος MIDI, η θύρα joystick, η θύρα mouse, το πλήκτρο reset και η θύρα επέκτασης.

για cartridges, όμοια με αυτά που χρησιμοποιούσαν οι κονσόλες της εποχής. Παρόλα αυτά, η βασική αρχιτεκτονική παρέμεινε η ίδια, προκειμένου να επιτευχθεί η συμβατότητα με την υπάρχουσα βιβλιοθήκη των CPC, με αποτέλεσμα τα δύο μοντέλα που παρουσιάστηκαν, ο CPC 464 Plus και ο CPC 6128 Plus, να φέρουν κασετόφωνο και disk drive 3'' αντίστοιχα. Τα νέα μοντέλα δεν συνυπήρξαν με τους παλιούς CPC, αλλά τους αντικατέστησαν στην αγορά. Παρότι όμως οι δυνατότητες των μοντέλων Plus ήταν μεγαλύτερες από αυτές των προκατόχων τους, σε σύγκριση με τους 16μπιτους home υπολογιστές και τις πανίσχυρες κονσόλες δεν είχαν ελπίδες, ειδικά εφόσον η υποστήριξη σε games δεν ήταν η αναμενόμενη. Οι CPC Plus είχαν την ίδια τύχη με τον C128 και τον SAM Coupe. Τον πρώτο τον αγόρασαν κυρίως οι ήδη κάτοχοι του C64 και το δεύτερο οι κάτοχοι ZX Spectrum. Ομοίως, ο CPC Plus αγοράστηκε κυρίως από κατόχους των παλιών CPC.

ΤΟ ΛΥΚΟΦΩΣ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

Από το σημείο αυτό και μετά, το άστρο των 8μιτων υπολογιστών άρχισε να σβήνει. Μέχρι το 1994 σήμανε το τέλος της πρωτοπόρας γενιάς μικροϋπολογιστών που δρομολόγησε το home computing σε αυτό που είναι σήμερα. Μπορεί στις μέρες μας το home computing να βασίζεται στους απόγονους των IBM/PC συμβατών, ωστόσο το προφίλ που έχουν το χρωστούν στον C64, τον ZX Spectrum, τον CPC και την υπόλοιπη παρέα των 8μπιτων και στο ιδεώδες που αυτοί πρέσβευαν: το home computing πρέπει να είναι απλό, φθηνό και προσιτό σε όλους. Το 1992 έπεσε η αυλαία για το θρυλικό ZX Spectrum και τον CPC, καθώς η Amstrad αποφάσισε να μεταφέρει όλους τους πόρους της στην αγορά των PCs. Το 1992 η Atari αποφάσισε να παραδώσει τα όπλα των XE και να επικεντρωθεί στους ST. Από το 1993 η Apple αντικατέστησε τους 8μπιτους Apple IIe με τους 16μπιτους Apple IIGS. Τέλος, το 1994 μας αποχαιρέτησε και ο θρυλικός C64, η παύση της παραγωγής του οποίου οφείλεται ουσιαστικά στην κατάρρευση της ίδιας της Commodore. Την ίδια φθίνουσα πορεία γνώρισε και η υποστήριξη με νέα εμπορικά προγράμματα και ειδικά τα παιχνίδια, με τη σχετική βιομηχανία να στρέφεται στους 16μπιτους και στις κονσόλες. Στη δύση τους οι 8μπιτοι αφέθηκαν στα ικανά χέρια των ερασιτεχνών δημιουργών Public Domain που τα υποστηρίζουν με διάφορους τρόπους μέχρι και σήμερα. Οι 8μπιτοι, που επί σχεδόν 20 χρόνια μεσουρανούσαν διαμορφώνοντας το home computing, έχουν ακόμη υποστηρικτές σε κάθε γωνιά του πλανήτη. Από συλλέκτες μέχρι προγραμματιστές και κατασκευαστές λογής απίθανου hardware, μέσω του Retro κινήματος. Αν μη τι άλλο, τα αρχέγονα αυτά μηχανήματα συνέβαλαν τα μέγιστα στη διαμόρφωση της σύγχρονης ποπ κουλτούρας, την οποία σχεδόν μονοπώλησαν για μία ολόκληρη δεκαετία. Γι' αυτό και μόνο, αξίζουν τα σέβη και το θαυμασμό μας.

Respect...



Το CPC 464 Plus αντικατέστησε το παλαιότερο μοντέλο της Amstrad, αλλά δεν κατόρθωσε να προσελκύσει πολλούς νέους αγοραστές.

Ο "ΑΠΟΛΥΤΟΣ" ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Ο C64 είναι κάτοχος πολλών ιδιαίτερων ρεκόρ. Είναι ο μακροβιότερος υπολογιστής της ιστορίας, καθώς από το 1982 που κυκλοφόρησε μέχρι το 1994 που αποσύρθηκε δεν γνώρισε καμία τεχνική μεταβολή. Επίσης, ήταν ο μόνος υπολογιστής της ιστορίας που επέβαλε την παρουσία του σε μία εταιρεία που προσπαθούσε διακαώς να τον ξεφορτωθεί! Από το 1984 η Commodore προσπάθησε να τον αντικαταστήσει με άλλα μοντέλα ή να τον μετατρέψει σε παιχνιδομηχανή (Commodore 64GS), όμως η ζήτηση από την αγορά ήταν τέτοια που την εξανάγκαζε να τον διατηρεί. Συνολικά, ο C64 πούλησε 17 εκατομμύρια κομμάτια σε όλο τον κόσμο, ένα ρεκόρ που δεν έχει πλησιάσει ολοκληρωμένος υπολογιστής. Τέλος, είναι ο υπολογιστής που κατέχει τον καλύτερο συντελεστή αντοχής στο χρόνο, καθώς συνέχιζε να υποστηρίζεται από κατασκευαστές παιχνιδιών μέχρι και τα μέσα τις δεκαετίας του '90, ενώ ακόμη και σήμερα έχει ακόμη στο πλευρό του μία σχεδόν φανατική underground σκηνή.

SIR CLIVE SINCLAIR

Ο θείος όλων μας!

Απαντήστε γρήγορα, χωρίς πολλή σκέψη, στην παρακάτω ερώτηση: Ποια είναι η σημαντικότερη προσωπικότητα στην ιστορία των ηλεκτρονικών υπολογιστών; Χμμ, μάλλον σε λάθος κατεύθυνση πορεύεται το μυαλό σας... Σας ζητήσαμε τη σημαντικότερη, όχι τη διασημότερη ή την πλουσιότερη προσωπικότητα του χώρου. Για ταξιδέψτε λίγο πιο πίσω στο χρόνο... Σαν να πλησιάζετε περισσότερο τώρα στη σωστή απάντηση, έτσι δεν είναι;

Του Νότη "Olorin" Χαλκίδη olorin@compupress.gr



Πολλοί είναι οι άνθρωποι που καυχώνται πως άλλαξαν την πορεία της ανθρωπότητας σε ό,τι αφορά συγκεκριμένες εκφάνσεις της ζωής μας. Λιγοστοί, όμως, έχουν γίνει αποδεκτοί από το ευρύ κοινό ως μορφές τέτοιας εμβέλειας. Για το αν το πρόσωπο, η βιογραφία του οποίου ακολουθεί στις επόμενες σελίδες, αξίζει να συγκαταλέγεται στην κατηγορία αυτή, ίσως αρκεί να αναφέρουμε πως ο γράφων, σε παλαιότερο άρθρο του, είχε αναφερθεί σε αυτόν, λέγοντας πως "αν δεν υπήρχαν τα όνειρα και οι φιλοδοξίες του συγκεκριμένου ανθρώπου, πιθανότατα στο γραφείο σας να μη βρισκόταν αυτή τη στιγμή ο καινούργιος υπερ-υπολογιστής σας, αλλά ένα φωτιστικό, μία στοίβα από βιβλία ή μία... φρουτιέρα!". Ο λόγος για τον Sir Clive Sinclair, ένα από τα μεγαλύτερα μυαλά στην ιστορία της Πληροφορικής και όχι μόνο, τον πρώτο άνθρωπο που πίστεψε πραγματικά πως κάθε νοικοκυριό μπορούσε να ξεκλέψει λίγο χώρο για να στριμώξει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή δίπλα στις υπόλοιπες ηλεκτρικές και ηλεκτρονικές συσκευές πρώτης ανάγκης...

ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ-ΘΑΥΜΑ!

Ο Clive Marles Sinclair, όπως είναι το πλήρες όνομά του, γεννήθηκε στο Richmond της Αγγλίας στις 30 Ιουλίου του 1940, στην καρδιά του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (μάλιστα, το σπίτι του βομβαρδίστηκε λίγο καιρό μετά τη γέννησή του, αλλά ευτυχώς η οικογένειά του είχε ήδη φύγει από την περιοχή για λόγους ασφαλείας) και προερχόταν από οικογένεια μηχανικών, αφού τόσο ο πατέ-







ρας του, Bill, όσο και ο παππούς του, George, είχαν ακολουθήσει το συγκεκριμένο επάγγελμα. Μετά το πέρας του πολέμου, τα παιδικά χρόνια του ήταν ειδυλλιακά, κυρίως τα καλοκαίρια, όταν μακριά από τις βαρετές, όπως τις χαρακτήριζε, σχολικές υποχρεώσεις, σχεδίαζε όποια απίθανη εφεύρεση μπορούσε να περάσει από το μυαλό του (μέχρι και ολόκληρο υποβρύχιο είχε μπει στη διαδικασία να σχεδιάσει, επηρεασμένος προφανώς από τον παππού του που ασχολούνταν με τη ναυπηγική). Ωστόσο, παρά το λαμπρό μυαλό του, ουδέποτε είχε σε ιδιαίτερη εκτίμηση το συμβατικό εκπαιδευτικό σύστημα, αλλά και γενικότερα τη διαμονή του στο σχολείο. Πλάι σε συνομήλικους συμμαθητές του, ένιωθε σαν ψάρι έξω από το νερό και προτιμούσε τη συντροφιά ενηλίκων. Αυτό ίσως οφειλόταν στο οικογενειακό περιβάλλον του, μια και η οικογένεια Sinclair ζούσε με έναν αντισυμβατικό τρόπο, αντιμετωπίζοντας τόσο τον Clive όσο και τον αδερφό του, Iain, και την αδερφή του, Fiona (τρία και εφτά χρόνια μικρότεροι, αντίστοιχα), ως ενήλικες.

Όντας έφηβος, ο Clive αναγκάστηκε να αλλάξει αρκετά σχολεία εξαιτίας οικονομικών προβλημάτων και επαγγελματικών υποχρεώσεων του πατέρα του. Σε εκείνη την περίοδο της ζωής του, γνώρισε δύο μεγάλες αγάπες του, με τις οποίες θα ανέπτυσσε πιο στενή σχέση στο μέλλον. Η πρώτη ήταν τα Μαθηματικά, τα οποία χαρακτήριζε ως τη μοναδική τέλεια γλώσσα στον κόσμο. Είναι χαρακτηριστικό ότι, ως έφηβος ακόμη, προτιμούσε να κάνει τις προσθαφαιρέσεις σε δυαδικό σύστημα και μάλιστα είχε σχεδιάσει και μία αριθμομηχανή που έκανε αυτόματα μαθηματικούς υπολογισμούς με διάτρητες κάρτες. Η ειρωνεία είναι ότι τότε δεν γνώριζε ότι το δυαδικό σύστημα ήταν υπαρκτό και νόμιζε πως το είχε ανακαλύψει ο ίδιος, με αποτέλεσμα να απογοητευτεί όταν ανακάλυψε την αλήθεια. Η... παράλληλη σχέση του όμως, δεν ήταν άλλη από την Ηλεκτρονική και τις περισσότερες μέρες, όταν κάποιος εισερχόταν στο δωμάτιό του, ήταν δύσκολο να διακρίνει το μικρό Clive ανάμεσα στους σωρούς των καλωδίων και των εργαλείων. Κανείς, όμως, δεν είχε διάθεση να παραπονεθεί, αφού φρόντιζε να προμηθεύει όλο το κοντινό περιβάλλον του με ραδιοφωνικούς δέκτες, συσκευές ενδοεπικοινωνίας και άλλα καλούδια που κατασκεύαζε ο ίδιος!

ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΕΜΑΣ!

Η αγάπη του για τα ηλεκτρονικά κυκλώματα έδειχνε να τον καταλαμβάνει στα τελευταία του χρόνια στο σχολείο. Αν και σε ό,τι είχε να κάνει με Μαθηματικά και Ηλεκτρονική μελετούσε περισσότερο κι από όσο έπρεπε, τα υπόλοιπα μαθήματα μπορούμε να πούμε πως τα περιφρονούσε, ίσως γιατί είχε καταλάβει πού βρισκόταν το μέλλον του. Ενώ ήταν ακόμη μαθητής, μάλιστα, ξεκίνησε να αρθρογραφεί για το περιοδικό "Practical Wireless", το οποίο ήταν από τα κορυφαία βρετανικά έντυπα στο χώρο της Ηλεκτρονικής. Ολοκληρώνοντας το σχολείο, αποφάσισε πως δεν υπήρχε λόγος για αυτόν να εγγραφεί στο πανεπιστήμιο, αν και πληρούσε τις απαραίτητες προϋποθέσεις, αφού πίστευε πως ό,τι ήθελε να μάθει, θα μπορούσε να το μάθει μόνος του! Αποφάσισε, λοιπόν, να ασχοληθεί επαγγελματικά πλέον με το "Practical Wireless" ως εσωτερικός συντάκτης, λέγοντας, φυσικά, στους γονείς του πως πρόκειται για μία προσωρινή δουλειά, ίσα-ίσα για να έχει κάτι να ασχολείται στις διακοπές. Αργότερα, για να τους πείσει να τον αφήσουν να μείνει στο περιοδικό, τους είπε ότι ο εκδότης τον έχει σε πολύ μεγάλη εκτίμηση και πως η θέση που κατείχε είχε σοβαρές προοπτικές, μία ιστορία, φυσικά, που υπήρχε μόνο στη φαντασία του Clive. Κι όμως, η τύχη του έπαιξε



Το "A-bike", το τελευταίο πόνημα του "θείου", ένα... ποδήλατο τσέπης!



SIR CLIVE SINCLAIR





ένα παράξενο παιχνίδι, αφού μετά ελάχιστους μήνες και διαδοχικές αποχωρήσεις των προκατόχων του, κατέληξε να γίνει αρχισυντάκτης του περιοδικού στην τρυφερή ηλικία των 18 ετών!

ΜΕΤΑΞΥ ΚΥΚΛΩΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΩΝ...

Το ξέρουμε ότι αν δεν παινέψεις το σπίτι σου θα πέσει να σε πλακώσει, όμως, η καριέρα ενός συντάκτη, έστω και αρχισυντάκτη, φάνταζε πολύ λίγη για ένα μυαλό της εμβέλειας του Sinclair κι αυτό το γνώριζε. Οσο κι αν ακούγεται οξύμωρο, λοιπόν, δεν μπορούμε παρά να χαιρόμαστε που ο θείος Clive δεν παρέμεινε για πολύ καιρό... συνάδελφός μας και επεδίωξε να κυνηγήσει το μεγάλο όνειρό του. Ποιο ήταν αυτό; Μα, φυσικά, να ανοίξει τη δική του επιχείρηση, που θα ασχολείται με ηλεκτρονικές κατασκευές. Χωρίς, λοιπόν, να χάσει χρόνο, στις 25 Ιουλίου 1961, ελάχιστες μέρες πριν γιορτάσει τα 21α γενέθλιά του, έκανε ένα πρωτότυπο δώρο στον εαυτό του, ιδρύοντας τη Sinclair Radionics. Αρχικά, σχεδίαζε κυρίως ηλεκτρικούς ενισχυτές και ηχεία, σιγά-σιγά, όμως, άρχισε να θέτει σε εφαρμογή ορισμένα από τα πιο ρηξικέλευθα σχέδια που είχε στο βάθος του μυαλού του. Ετσι, το 1966 και αφού μετακόμισε την εταιρεία στο Cambridge, σχεδίασε και παρήγαγε μαζικά τη Sinclair Microvision, μία τηλεόραση τσέπης, την πρώτη στο είδος της, σε μία εποχή που δεν είχαν διαδοθεί καλά-καλά οι κανονικές τηλεοράσεις! Σαν να μην έφτανε αυτό, έξι χρόνια αργότερα, ακολούθησε άλλη μία πρωτιά, αφού κυκλοφόρησε το Sinclair Executive, το πρώτο κομπιουτεράκι τσέπης. Δυστυχώς, όμως, όπως θα δούμε στη συνέχεια, το άστρο του Clive δεν έλαμπε πάντα και δεν έλειψαν και οι (ουκ ολίγες, είναι αλήθεια) κακές στιγμές. Η πρώτη εξ αυτών ήταν το Black Watch, ένα εξίσου πρωτοποριακό ψηφιακό ρολόι, το οποίο, όμως, δεν γνώρισε εμπορική επιτυχία και ο Sinclair αναγκάστηκε να πουλήσει στο Βρετανικό Εθνικό Επιχειρηματικό Συμβούλιο (NEB) το 43% των μετοχών της εταιρείας, χάνοντας τον απόλυτο έλεγχό της, κάτι που οδήγησε στην οριστική αποχώρησή του από την εταιρεία που ο ίδιος ίδρυσε, το 1979.

Αυτό όμως κάθε άλλο παρά πτόησε το "θείο" Clive, ο οποίος, εμπιστευόμενος το (προφητικό, ίσως;) χάρισμα που διέθετε να βλέπει πολύ μπροστά, είχε αγοράσει τον Σεπτέμβριο του 1973 μία φαινομενικά άσχετη με τις επιχειρήσεις του εταιρεία, την Ablesdeal Ltd, για να στεγάσει τα όνειρά του σε περίπτωση ναυαγίου της Sinclair Radionics. Η Ablesdeal Ltd, η οποία μετονομάστηκε σε Westminster Mail Order Ltd τον Φεβρουάριο του 1975 και τον Αύγουστο του ίδιου έτους σε Sinclair Instrument Ltd, αποτέλεσε, τελικά, το όχημα της υλοποίησης των φιλοδοξιών του μεγάλου Clive Sinclair. Ηδη από την επόμενη χρονιά, μετά την απώλεια του μεγάλου μέρους των μετοχών της Sinclair Radionics, άρχισε να "μετακινεί" αρκετά από τα αναντικατάστατα μέλη του προσωπικού της, όπως ο Chris Curry, στη νεοσύστατη Sinclair Instrument. Το πρώτο προϊόν μαζικής παραγωγής της εταιρείας ήταν ένα κομπιουτεράκι χειρός (!) που απέφερε ένα σχετικά σημαντικό κέρδος, ικανό για να εγγυηθεί για τα πρώτα στάδιά της. Τον Ιούλιο του 1977 αναβαπτίζεται ως Science of Cambridge και ξεκινά για πρώτη φορά να ασχολείται με το αντικείμενο των μικροϋπολογιστών. Ετσι, τον Ιούνιο του 1978, κυκλοφορεί το MK 14 (Microcomputer Kit 14), ένας μικροϋπολογιστής που, αν και απευθυνόταν αποκλειστικά σε ερασιτέχνες οπαδούς του χώρου, σημείωσε αρκετά μεγάλη εμπορική επιτυχία.



Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΟΥ... ΚΑΤΟΣΤΑΡΙΚΟΥ!

Η ανέλπιστη επιτυχία του MK14 γέννησε στον Sinclair την πεποίθηση ότι περισσεύει λίγος ελεύθερος χώρος σε κάθε νοικοκυριό για έναν υπολογιστή. Βασικός, όμως, παράγοντας γι' αυτό θα ήταν η χαμηλή τιμή του και γι' αυτό ο "θείος" είχε θεσπίσει ως ανώτατο χρηματικό όριο τις 100 λίρες. Τελικά, υλοποίησε το σχέδιό του τον Ιανουάριο του 1980, όταν σε μία έκθεση ηλεκτρονικών στο Wembley, παρουσιάστηκε ο ZX80, ο οποίος έμελλε να βροντοφωνάξει πως, εκτός από τα εργαστήρια και τα σχολεία, οι υπολογιστές έχουν θέση και στο σπίτι, αφού κυκλοφόρησε σε δύο εκδόσεις, μία των 79,95 λιρών και μία των 99,95 λιρών. Βέβαια, για να φτάσουν σε αυτή την τόσο χαμηλή τιμή, η ομάδα ανάπτυξης έπρεπε να προχωρήσει σε κάποιους συμβιβασμούς. Ετσι, ως οθόνη θα χρησιμοποιούνταν η τηλεόραση του σπιτιού, ενώ ως μέσο αποθήκευσης ένα εξωτερικό κασετόφωνο, όμως, είχαν καταφέρει να μείνουν κάτω από το ψυχολογικό όριο των 100 λιρών.

Με πάνω από 20.000 πωλήσεις στη βρετανική αγορά το πρώτο εξάμηνο της κυκλοφορίας του, η επιτυχία του ZX80 ήταν άμεση, ίσως μάλιστα μεγαλύτερη κι από τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις του Sinclair, σε βαθμό που μπορούμε να πούμε πως ο ZX80 ξεκίνησε ουσιαστικά όλη αυτή την "κομπιουτερομανία" των αρχών της δεκαετίας του '80 στην Αγγλία και όχι μόνο. Φυσικά, ο πρόεδρος της Sinclair Research Ltd, όπως είχε στο μεταξύ μετονομαστεί (μετά τη μόλις πεντάμηνη διατήρηση της ονομασίας Sinclair Computers Ltd, που της είχε δοθεί τον Νοέμβριο του 1980), δεν μπορούσε παρά να εκμεταλλευτεί το πρόσφορο έδαφος που ο ίδιος δημιούργησε και, μερικούς μήνες αργότερα, τον Μάρτιο του 1981, έκανε την εμφάνισή του, ο διάδοχος του ZX80, ο ZX81, σε ακόμη φθηνότερες τιμές (49,95 και 69,95 λίρες, αντίστοιχα), ενώ οι χρήστες του ZX80

μπορούσαν, με την αγορά ενός ROM chip, να αναβαθμίσουν το παλιό τους μηχάνημα σε ένα ολοκαίνουργιο ZX81. Με την είσοδο του 1982, ο ZX81 είχε ήδη φτάσει τις 300.000 πωλήσεις παγκοσμίως, αυξάνοντας ακόμη περισσότερο τα κέρδη και τις φιλοδοξίες της εταιρείας του "θείου", οι οποίες δεν άργησαν πολύ να φανούν...



ΤΟ "ΦΑΣΜΑ" ΤΗΣ... ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ!

Μετά το ZX80 και ZX81, όλος ο κόσμος, περίμενε υπομονετικά τον... ZX82! Πράγματι, η αρχική κωδική ονομασία του νέου... ετήσιου εγχειρήματος του "θείου", ήταν ZX82, όμως ο Sinclair για ακόμη μία φορά έθεσε σε εφαρμογή το χάρισμα της διορατικότητας και απέδωσε στον καινούργιο υπολογιστή του μία ονομασία που θα τον έκανε να ξεχωρίζει και όχι να μοιάζει απλώς σαν ένας συνηθισμένος διάδοχος σε μία σειρά πανομοιότυπων, σχεδόν, μηχανημάτων. Ετσι, στο νέο μηχάνημα δόθηκε η ονομασία ZX Spectrum, "Φάσμα", δηλαδή, επιδεικνύοντας την ικανότητά του να απεικονίζει 8 ολόκληρα χρώματα (σε αντίθεση με τη διχρωμία των προκατόχων του) και (το κυριότερο)... γραφικά! Μάλιστα, χαρακτηριστική ήταν η λωρίδα με τα χρώματα της ίριδας που έφερε το μηχάνημα στην κάτω δεξιά γωνία του. Οταν κυκλοφόρησε για πρώτη φορά ο Spectrum, τον Απρίλιο του 1982, έκαναν την εμφάνισή τους δύο εκδόσεις, η 16K σε τιμή 125 λιρών και η 48K που κόστιζε 175 λίρες, με τη δεύτερη να κερδίζει παραδόξως την προτίμηση του αγοραστικού κοινού. Αυτό πάντως που θα θυμόμαστε περισσότερο από το αριστούργημα του Sir Clive, ήταν το χαρακτηριστικό πληκτρολόγιό του. Για τους μη γνωρίζοντες, πρόκειται για ένα πληκτρολόγιο, τα πλήκτρα του οποίου ήταν κατασκευασμένα από... γομολάστιχες, καουτσούκ δηλαδή, για καλύτερη αίσθηση στα δάκτυλα! Μάλιστα, για μεγαλύτερη ευκολία κατά τη διαδικασία του προγραμματισμού, πάνω στα πλήκτρα αναγράφονταν και οι λειτουργίες στις οποίες αντιστοιχούσε κάθε πλήκτρο στην ενσωματωμένη Sinclair BASIC που περιείχε ο Spectrum. Οπως ήταν λογικό, ένα τόσο επιτυχημένο μηχάνημα όπως ο "Speccy", όπως τον αποκαλούσαν χαϊδευτικά οι φίλοι του, δεν χρειάστηκε να περιμένει πολύ για να γνωρίσει τα νέα, αναβαθμισμένα αδερφάκια του. Ηδη το 1984 κυκλοφόρησε ο πρώτος Spectrum+ και δύο χρόνια αργότερα, το 1986, έκανε την εμφάνισή του ο Spectrum 128K, ο οποίος έμελλε να είναι το ρέκβιεμ της Sinclair υπό την καθοδήγηση του "θείου".

Ανάμεσα, ωστόσο, στις διάφορες εκδοχές του Spectrum, ο Sinclair δεν έχασε την ευκαιρία να ασχοληθεί και με την ανάπτυξη άλλων μηχανημάτων, όχι πάντα με τόσο μεγάλη επιτυχία. Ενα από αυτά ήταν και το μηχάνημα, που αρχικά έφερε την... πρωτότυπη ονομασία ZX83 (αν και τελικά κυκλοφόρησε τον Ιανουάριο του 1984) και είχε ως στόχο ένα διαφορετικό κομμάτι της αγοράς, αυτό της επαγγελματικής χρήσης. Το μηχάνημα τελικά βαφτίστηκε "Quantum Leap" ή απλώς QL, τονίζοντας το μεγάλο άλμα της τεχνολογίας, αφού επρόκειτο για τον πρώτο 16-bit υπολογιστή! Η βιασύνη, ωστόσο, των ανθρώπων της Sinclair να κυκλοφορήσουν ένα ανέτοιμο ακόμη προϊόν, σε συνάρτηση με τα δεκάδες bugs που συνόδευαν τις πρώτες εκδόσεις του QDOS και οι συνεχείς αναβαθμίσεις του, τα προβλήματα με το "Microdrive" που είχε χρησιμοποιηθεί ως μέσο αποθήκευσης, οι καθυστερήσεις στην αποστολή των μηχανημάτων, αλλά και η επίμονη άρνηση του Sinclair να κυκλοφορήσει παιχνίδια για τον QL, καταδίκασαν το μηχάνημα στην αφάνεια. Δυστυχώς, όμως, οι επιπτώσεις για τη Sinclair Research Ltd ήταν πιο σοβαρές απ' όσο μπορούσαν να φανταστούν κι οι ίδιοι και, τελικά, ο QL, σε συνδυασμό με κάποιες έξω-υπολογιστικές αποτυχίες του "θείου" Clive, αποτέλεσε την ταφόπλακα της εταιρείας, η οποία τελικά αγοράστηκε (η επωνυμία και τα δικαιώματα των μηχανημάτων, τουλάχιστον) από την Amstrad, το 1986.

Με τον Spectrum πάντως, ο "θείος" Clive κατόρθωσε να εκπληρώσει το όνειρό του στο έπακρο, να μετατρέψει, δηλαδή, το home computing σε μαζικό φαινόμενο. Χιλιάδες παιδιά και όχι μόνο ξόδευαν ατελείωτες ώρες πάνω από τον Speccy είτε παίζοντας κάποιο από τα πάνω από τα 10.000 παιχνίδια του είτε κάνοντας τα πρώτα βήματά τους στον προγραμματισμό με την BASIC. Ο υπολογιστής πλέον είχε βρει τη θέση του στο σπίτι...

Η ΑΠΟΤΥΧΙΑ ΔΕΝ ΞΕΧΝΙΕΤΑΙ, ΕΙΝΑΙ ΣΑΝ... ΤΟ ΠΟΔΗΛΑΤΟ!

Εκτός των προϊόντων που... αφορούν άμεσα σε εμάς, οφείλουμε να αναφέρουμε πως ο Sir Clive ήταν σχεδιαστής μίας μεγάλης ποικιλίας πρωτότυπων οχημάτων. Το πιο γνωστό από αυτά, φυσικά, είναι το περιβόητο Sinclair C5, το τρίτροχο ηλεκτρικό scooter που κυκλοφόρησε στις αρχές του 1985 και ο ίδιος ο Sinclair είχε πειστεί πως θα αποτελούσε το μέλλον των μετακινήσεων, αφού ήταν σχετικά φτηνό (κάτω από 400 λίρες), οικολογικό, ενώ δεν χρειαζόταν δίπλωμα οδήγησης για τη χρήση του. Τελικά, κατέληξε στη μεγαλύτερη και πιο διάσημη αποτυχία του "θείου", αφού δεν πούλησε ούτε 17.000 κομμάτια, ενώ ελάχιστους μήνες μετά την κυκλοφορία του, αναγκάστηκε να κλείσει και τη θυγατρική Sinclair Vehicles, που είχε ιδρύσει ακριβώς γι' αυτό το σκοπό. Παρόλα αυτά, δεν παράτησε εντελώς την παιδική ασχολία του να σχεδιάζει οχήματα, με αποτέλεσμα την τελευταία 15ετία να έχει κατασκευάσει από... ηλεκτρικά ποδήλατα και θαλάσσια σκούτερ μέχρι ηλεκτροκίνητα αναπηρικά καροτσάκια, με πιο πρόσφατο δημιούργημά του το A-bike, ένα ποδήλατο που διπλώνει, ώστε να χωρά σε μία βαλίτσα (!), το οποίο κυκλοφόρησε τον Ιούλιο του 2006.

Αλλες αξιοπρόσεκτες ασχολίες του Sir Clive αφορούν στο βρετανικό παράρτημα της περίφημης Mensa (για όσους δεν λέει κάτι το όνομα, πρόκειται για το διασημότερο σύλλογο παγκοσμίως για άτομα με υψηλό δείκτη νοημοσύνης), της οποίας μάλιστα διετέλεσε πρόεδρος από το 1980-1997, ενώ είναι διάσημος και για τη μανία του με το πόκερ, αφού έχει πάρει μέρος κατά καιρούς σε διάφορα τουρνουά διασημοτήτων.

Τελικά, είναι αμφίβολο αν ο Clive Sinclair θα μείνει στην ιστορία για τα επιτεύγματά του, όπως το πρώτο κομπιουτεράκι, η πρώτη τηλεόραση τσέπης και ο πιο επιτυχημένος βρετανικός υπολογιστής ή για τις εξίσου... μεγαλειώδεις αποτυχίες του. Η βρετανική κυβέρνηση πάντως, αποφάνθηκε το πρώτο και η ίδια η Margaret Thatcher, φρόντισε να τον τιμήσει για την προσφορά του στην αναγέννηση της βρετανικής βιομηχανίας, απονέμοντάς του τον τίτλο του "Sir".



Η χαρακτηριστικότερη ίσως αποτυχία του "θείου" Clive, το ηλεκτροκίνητο αυτοκίνητο Sinclair C5 σε μία ειδική έκδοση... παντός καιρού!

ΠΥΞ

Το ξύλο βγήκε

Η "Dragon Punch" (ή μάλλον "Sho-Ryu-Ken", για να είμαστε πιστοί στο ιαπωνικό πνεύμα) του Ryu και του Ken στο Street Fighter II, τα Fatalities του Mortal Kombat, τα χοντροκομμένα τρισδιάστατα πολύγωνα του Virtua Fighter, η πίστα με φόντο τον Παρθενώνα και το Λυκαβηττό στο Tekken, τα κορίτσια του Dead or Alive... Ένα συνονθύλευμα από αναμνήσεις ανελέητων προσωπικών μαχών, μικρά κομμάτια της ιστορίας των fighting games, αλλά και των video games γενικότερα...

του Νότη "Olorin" Χαλκίδη
olorin@compupress.gr

Ο ρόλος των video games δεν είναι φυσικά να αναλύει ή ακόμα και να δημιουργεί κοινωνικο-πολιτικές απόψεις, όμως σας έχει περάσει ποτέ από το μυαλό ποιος είναι ο λόγος που τα fighting games "ένας εναντίον ενός" ήταν και είναι ακόμα, έστω και σε μικρότερο βαθμό, τόσο δημοφιλή; Γιατί όσο κι αν σας φαίνεται οξύμωρο δείχνουν πιο ρεαλιστικά, αλλά και δημοκρατικά από κάθε άλλο είδος παιχνιδιού. Κι όμως, αν το καλοσκεφτείτε, η πλειονότητα των υπόλοιπων κατηγοριών, από τα platforms όπως το Super Mario Bros. μέχρι τα First Person Shooters, τα RPGs, αλλά ακόμα και τα συγγενικά τους Beat'em ups ελεύθερου τύπου, όπως το Double Dragon και το





...ΛΑΞ από τον παράδεισο!

Final Fight, ακολουθούν μια λογική "ένας εναντίον όλων", υιοθετώντας πανίσχυρους χαρακτήρες τύπου Rambo που εξοντώνουν δεκάδες εχθρούς λυγίζοντας το... μικρό δαχτυλάκι του ποδιού τους, κάτι που φυσικά είναι απόλυτα προβλεπόμενο και αποδεκτό και εκ των πραγμάτων δεν θα μπορούσε να έχει διαφορετική εξέλιξη, αφού περιμένουν άλλοι χιλιάδες στην ουρά ως πρόβατα σε σφαγή! Αντίθετα, στα παιχνίδια που αποτελούν το αντικείμενο του αφιερώματός μας, τηρουμένων των αναλογιών, οι πάντες ξεκινούν από την ίδια μηδενική βάση, έχοντας θεωρητικά τις ίδιες πιθανότητες επικράτησης ή ήττας, με την ισορροπία και τη δικαιοσύνη να βασιλεύουν πάνω από το ιδανικό της ευγενούς άμιλλας. Άλλωστε, κάθε αντιμαχόμενος βλέπει στα μάτια τον αντίπαλό του, γνωρίζει πώς σκέφτεται και τι νιώθει, γιατί πολύ απλά τα ίδια συναισθήματα διαπερνούν και τον ίδιο. Το κλίμα αυτό ενισχύεται ακόμα περισσότερο όταν την αντίπερα πλευρά της οθόνης δεν την καταλαμβάνει ένας χαρακτήρας ελεγχόμενος από ψυχρά ηλεκτρονικά κυκλώματα, αλλά από έναν ανθρώπινο αντίπαλο με σάρκα και οστά, τα οποία συνήθως τα νιώθουμε αμφότερα κατά τις απεγνωσμένες προσπάθειες του αντιπάλου μας να αυξήσει τις πιθανότητες νίκης του με κάθε τρόπο, ακόμα κι αν οι μέθοδοι αυτοί αντιτίθενται ορισμένες φορές στα ευγενή ιδανικά που περιγράψαμε νωρίτερα. Εξάλλου, στο τέλος ο νόμος της ζούγκλας και της επιβίωσης του ισχυρότερου δεν μπορεί παρά να επικρατήσει του ολυμπιακού ιδεώδους και του "ευ αγωνίζεσθε", αφού, όπως λέει κι ένας χαρακτήρας ο οποίος ουδέποτε έκανε την εμφάνισή του σε παιχνίδι του είδους, αν και θα του ταίριαζε άριστα: In the end, there can be only one...

ΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ!

Αλήθεια, πόσοι από εσάς ξέρετε πότε ακριβώς ξεκίνησαν οι πρώτες μάχες σώμα με σώμα; "Από την αρχή του χρόνου", θα μου πείτε, αλλά ας το περιορίσουμε καλύτερα στα video games... Αν θέλουμε να αναζητήσουμε τις πραγματικές ρίζες των fighting games, τότε μάλλον θα πρέπει να ταξιδέψουμε πολύ πίσω, όχι φυσικά στο 1991 οπότε πρωτοεμφανίστηκε το Street Fighter II, αλλά στα τέλη της προ-περασμένης δεκαετίας, στο μακρινό 1979, όταν ο Tim Skelly κατασκεύασε για μια εταιρεία ονόματι Vectorbeam (η οποία στο μεταξύ είχε αγοραστεί από τη Cinematronics) το coin-op Warrior, το πρώτο επίσημα αναγνωρισμένο "1-on-1 fighting game" στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (αν και ορισμένοι διαφωνούντες δίνουν τα πρωτεία στο Heavyweight Champ της SEGA που κυκλοφόρησε τρία χρόνια νωρίτερα). Το παιχνίδι ήταν αποκλειστικά για δύο παίκτες, ενώ η μάχη μεταξύ των δύο ιπποτών απεικονιζόταν από μια κατακόρυφη προοπτική με τη βοήθεια των δημοφιλών εκείνη την εποχή vector γραφικών και των συνηθισμένων τότε πολύχρωμων διαφανειών να έχουν τον ρόλο του background. Δεδομένου όμως του σκηνικού του Warrior, όπου οι δύο μονομάχοι κράδαιναν τα σπαθιά τους και όχι τις γροθιές τους, η έννοια του σύγχρονου "1-on-1 beat'em up", όπως το γνωρίζουμε σήμερα, γεννήθηκε με το Karate Champ της Data East του 1984, που υιοθέτησε την πλάγια απεικόνιση και τη χρήση πολεμικών τεχνών έναντι όπλων και ολοκληρώθηκε με το Yie Ar Kung-Fu της Konami που κυκλοφόρησε την αμέσως επόμενη χρονιά και ήταν το πρώτο που εισήγαγε στοιχεία όπως η διαφορετικότητα των αντιπάλων στην πορεία του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '80, τα "1-on-1 beat'em ups" εξελίχθηκαν σε ικανοποιητικότατο βαθμό. Ο αριθμός των παιχνιδιών που αναπτύσσονταν αυξήθηκε κατακόρυφα, εισχώρησαν και σε άλλες πλατφόρμες πέραν των arcades, όπως οι υπολογιστές και οι κονσόλες και παρουσίασαν ενδιαφέρουσες παραλλαγές όπως το International Karate+ που δοκίμασε υιοθετώντας ένα σύστημα τριμερούς μάχης να δημιουργήσει την υποκατηγορία των... "1-on-1-on-1 beat'em ups".

Σε γενικές γραμμές, ήταν μια περίοδος κατά την οποία το είδος μάς έδωσε τα πρώτα δείγματα παιχνιδιών που θα έμεναν χαραγμένα με χρυσά γράμματα στην ιστορία των video games, με τίτλους όπως τα International Karate (1986), The Way of the Exploding Fist (1985), Barbarian (1987) κ.λπ. Η ισχυρότερη όμως γροθιά περίμενε την αυγή της επόμενης δεκαετίας...

ROUND 2 - FIGHT!

Αν λάβουμε υπόψη μας τον κανόνα που θέλει τα sequels να είναι χειρότερα ή έστω όχι καλύτερα από τα πρώτα μέρη σειρών ηλεκτρονικών παιχνιδιών και όχι μόνο, πώς δικαιολογείτε το γεγονός ότι το διασημότερο παιχνίδι όλων των εποχών για το είδος που αναφερόμαστε αποτελεί συνέχεια ενός σχεδόν παγκοσμίως άγνωστου και καθόλου πετυχημένου τίτλου; Δεν χρειάζεται, φυσικά, να έχετε μάθει απ' έξω τις πολεμικές κραυγές του

ΠΥΞ - ΛΑΞ

Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο!



1979 **Warrior**



1985 **Yie Ar Kung-Fu**



1987 **International Karate+**

Ryu και του Ken και να γνωρίζετε τη μετάφρασή τους από τα Ιαπωνικά ούτε να έχετε μετρήσει τις ουλές στο σώμα του Zangief, για να μαντέψετε πως το παιχνίδι για το οποίο μιλάμε είναι το Street Fighter II. Διάδοχος ενός μετριότατου και μάλλον αποτυχημένου εκπροσώπου του είδους που κυκλοφόρησε από την Capcom το καλοκαίρι του 1987, το Street Fighter II - The World Warrior, όπως ήταν ο πλήρης τίτλος του, πρωτοεμφανίστηκε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών τον Φεβρουάριο του 1991 και μέσα σε ελάχιστες εβδομάδες πρόλαβε να προκαλέσει τεράστιο πάταγο και να χτίσει έναν ολόκληρο μύθο γύρω από το όνομά του, αλλά και τους μαχητές του. Το Street Fighter II κατά πολλούς αποτελεί το βασικό υπεύθυνο για χαρακτηριστικά που χιλιοαντιγράφτηκαν στο μέλλον και καθιέρωσαν το είδος, όπως η δυνατότητα επιλογής χαρακτήρων αισθητά διαφορετικών μεταξύ τους (στην αρχική έκδοση, επιλέξιμοι ήταν μόνο οι 8 βασικοί χαρακτήρες: Ryu, Ken, Blanka, E. Honda, Dhalsim, Chun-Li, Zangief, Guile) ή τα combos, οι διαδοχικές συγχρονισμένες σειρές κινήσεων που άφηναν τον αντίπαλο ανήμπορο να αντιδράσει. Παράλληλα, τελειοποιήθηκαν κι άλλα στοιχεία, όπως οι ειδικές κινήσεις των χαρακτήρων, οι οποίες ναι μεν θεωρητικά εμφάνισαν αμυδρά ψήγματα και σε παλαιότερα παιχνίδια, όπως στο πρώτο SF, όμως εδώ αποτέλεσαν βασικότατο στοιχείο του gameplay και η χρήση τους ήταν μαζική, ενώ κάθε χαρακτήρας είχε και τις δικές του special moves. Αυτή η απρόσμενη φρενίτιδα που προέκυψε με το Street Fighter II, δεν μπορούσε να αφήσει αδιάφορη την Capcom, η οποία πάντως για αρκετά χρόνια προτίμησε να μην προχωρήσει στην κυκλοφορία κάποιου νέου επεισοδίου και να περιοριστεί για αρκετό καιρό σε πολυάριθμες μικρές σταδιακές αναβαθμίσεις του Street Fighter II, όπως το Street Fighter II: Champion Edition (1992), που έδινε τη δυνατότητα επιλογής των τεσσάρων bosses (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison), καθώς και του ίδιου χαρακτήρα σε παιχνίδι δυο παικτών, άλλη μια πρωτοπορία του SF, το Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (1992), το οποίο πρόσφερε αισθητά γρηγορότερο gameplay όπως αφήνει να εννοηθεί κι ο τίτλος, αλλά και αρκετές νέες ειδικές κινήσεις, το Super Street Fighter II: The New Challengers (1993), που πρόσθεσε 4 ακόμα χαρακτήρες, τους Fei Long, Cammy, Dee Jay και T. Hawk, ανανεωμένα γραφικά και ήχο (ελέω CPS-2), ενώ ήταν και το πρώτο beat'em up στο οποίο υπήρχε ένδειξη του αριθμού των χτυπημάτων έπειτα από κάθε επιτυχημένο combo και το Super Street Fighter II Turbo (1994), όπου πρωτοεμφανίζονται τα super combos και βελτιώνεται η ισορροπία μεταξύ των μαχητών.

Μόνο αφού είχε "ξεζουμίσει" το όνομα Street Fighter II, η Capcom αποφάσισε να προχωρήσει σε κάτι νέο, ξεκινώντας μια παράλληλη εναλλακτική σειρά, τη Street Fighter Alpha ή Street Fighter Zero όπως έγινε γνωστή στην Ιαπωνία, η ιστορία της οποίας θεωρείται πως λαμβάνει χώρα ανάμεσα στο πρώτο και το δεύτερο Street Fighter. Στα τρία μέρη της σειράς (1995, 1996 και 1998) παρέλασαν ουκ ολίγα νέα πρόσωπα, τα οποία συνόδευσαν αρκετούς από τους παλαιότερους πρωταγωνιστές της σειράς αλλά και ορισμένους ήρωες από το ομόσταβλο Final Fight (!), ενώ προστέθηκαν αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία στο gameplay, όπως το Dramatic Battle, ο χωρισμένος σε τρεις βαθμίδες μετρητής του Super Combo και τα Custom Combos. Αν και το πρώτο SFA άφησε μια γλυκόπικρη γεύση στους φίλους της σειράς φανερώνοντας προχειρότητα και βιασύνη από πλευράς Capcom, τα δύο sequels επανόρθωσαν και με το παραπάνω, με το Street Fighter Alpha 3 να θεωρείται ακόμα και σήμερα ως το κορυφαίο SF, αφού συνδυάζει το παραδοσιακό πνεύμα της σειράς με τις νέες εξελίξεις που παρουσιάστηκαν στο είδος με το πέρασμα του χρόνου.

Αυτή όμως δεν ήταν η τελευταία παραλλαγή του σύμπαντος του Street Fighter που θα βλέπαμε, αφού είχαμε από την όχι και τόσο επιτυχημένη μεταφορά στις τρεις διαστάσεις της σειράς Street Fighter EX, μέχρι το Street Fighter: The Movie (1995), το οποίο βασίστηκε στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία και το Super Gem Fighter - Mini Mix (1997) που παρουσίαζε τους χαρακτήρες σε super deformed μορφή, όπως απεικονίζονταν και στο puzzle παιχνίδι Super Puzzle Fighter 2 Turbo (1996).

Το πολυπόθητο Street Fighter III: New Generation κυκλοφόρησε τελικά το 1997, αλλά δεν είχε τίποτε το ιδιαίτερο να επιδείξει για να δικαιολογήσει το θόρυβο γύρω από την ανάπτυξή του και μάλλον δίχασε τους φίλους της σειράς, απογοητεύοντας τους περισσότερους. Αντίστοιχη ήταν και η μοίρα του sequel με την ονομα-



1991 Street Fighter II: The World Warrior



1992 Art of Fighting

σία Street Fighter III: 2nd Impact - Giant Attack (1998). Αν και εν μέρει η αποτυχία των δύο αυτών τίτλων χρεώθηκε στην οριστική επικράτηση των τρισδιάστατων beat'em ups και την παρακμή των coin-ops γενικότερα, το Street Fighter III: 3rd Strike - Fight for the Future που ακολούθησε το 1999 σημείωσε μια αξιοπρεπέστατη πορεία, κυρίως στις εκδόσεις για κονσόλες (για Dreamcast το 2000 και για PS2, Xbox το 2004), βελτιώνοντας πολλές από τις αδυναμίες των προκατόχων του και δανειζόμενο στοιχεία από παλαιότερες υλοποιήσεις της σειράς ή ακόμα και άλλων παιχνιδιών, καταλήγοντας μαζί με το Street Fighter Alpha 3 να αποτελούν τα δυο δημοφιλέστερα μέλη των νέων Street Fighter, συνεχίζοντας το μύθο των Μαχητών των Δρόμων μέχρι σήμερα.

FATALITY!

Οι επιτυχίες στο χώρο των video games αλλά και της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας γενικότερα θυμίζουν κάτι από ιό, αφού πολλαπλασιάζονται εν ριπή οφθαλμού, όμως για να επιβιώσουν θα πρέπει να αυτονομηθούν, να αποκτήσουν τη δική τους προσωπικότητα και υπόσταση και να διαφοροποιηθούν από το γόνο τους. Αυτήν ακριβώς τη συνταγή ακολούθησε και η Midway με τη... Θανάσιμη Μάχη της. Ελπίζω να μας συγχωρέσετε για το εξόφθαλμο ορθογραφικό ατόπημα, αλλά πώς αλλιώς να αποδώσουμε την εσκεμμένη ανορθογραφία στον τίτλο του παιχνιδιού, η οποία ουσιαστικά αποδίδει το στοιχείο που το διαφοροποιεί από τη μάζα: τον αντισυμβατικό χαρακτήρα του. Οι ίδιοι οι δημιουργοί του δεν διαψεύδουν ότι η αφορμή για την υλοποίηση του Mortal Kombat ήταν το Street Fighter II και ότι σε γενικές γραμμές διατηρούσε τις βασικές αρχές του gameplay του διάσημου παιχνιδιού της Capcom. Βέβαια, με τον τρόπο του επιχειρούσε να αποξενωθεί όσο το δυνατόν περισσότερο από αυτό, ώστε να διαγράψει τη δική του πορεία και να κερδίσει το δικό του κοινό. Το Street Fighter II διέθετε πολύχρωμα καρτουνίστικα γραφικά σχεδιασμένα στο χέρι; Το Mortal Kombat βασίστηκε σε digitized εικόνες πραγματικών ηθοποιών και ειδικών των πολεμικών τεχνών, διατηρώντας ταυτόχρονα μια ρεαλιστική και σκοτεινή ατμόσφαιρα. Το Street Fighter II περιόριζε τη βία σε εφέ και κινήσεις που θύμιζαν περισσότερο comic; Το Mortal Kombat έβαψε τις πίστες κόκκινες από το αίμα (εκτός ίσως από τον περίφημο "ιδρώτα" της έκδοσης του Super NES...) και ο διαμελισμός του ηττημένου ήταν η συνηθέστερη πρακτική που ακολουθούνταν. Η αλήθεια είναι πως ο βασικός σκοπός της τακτικής αυτής ήταν να προκαλέσει την κοινή γνώμη ώστε να προκληθεί ντόρος γύρω από το όνομά του και τα κατάφερε απόλυτα. Το Mortal Kombat κατόρθωσε να προσελκύσει κυρίως όσους αποζητούσαν κάτι πιο αληθοφανές και βίαιο από το Street Fighter II και σύντομα ξεκίνησε μια θρυλική διαμάχη μεταξύ των οπαδών των δύο παιχνιδιών, η οποία θα έμενε στην ιστορία των video games ως μία από τις διασημότερες όλων των εποχών.

Οι βασικότερες διαφορές του πρώτου Mortal Kombat με τον αντίπαλό του ήταν ότι όλοι οι μαχητές διέθεταν ακριβώς τις ίδιες βασικές κινήσεις και χαρακτηριστικά (δύναμη, ταχύτητα, άλμα κ.λπ.) και διαφοροποιούνταν μόνο στις ειδικές κινήσεις, γεγονός που έκανε τις τελευταίες να έχουν ιδιαίτερο βάρος. Επίσης, υπήρχε ξεχωριστό πλήκτρο για άμυνα σε αντίθεση με την κίνηση του μοχλού προς τα πίσω στο SFII, κάτι που καθιστούσε πιο εύκολες και γρήγορες τις αντεπιθέσεις, όπως και το σήμα-κατατεθέν της σειράς, οι Fatalities! Σε μια άκρατη επίδειξη αυταρέσκειας και έλλειψης ελέους, ακόμα και μετά την οριστική επικράτησή του επί του αντιπάλου του, ο παίκτης είχε στη διάθεσή του ελάχιστα δευτερόλεπτα να πραγματοποιήσει έναν μυστικό συνδυασμό πλήκτρων, τα οποία κατέληγαν σχεδόν πάντα σε ένα λουτρό αίματος, με το μενού να περιλαμβάνει από αποκεφαλισμούς μέχρι... διχοτομήσεις των σωμάτων των άτυχων ηττημένων! Το στοιχείο αυτό έγινε τόσο διάσημο που το αντέγραψαν αρκετά παιχνίδια του είδους (Killer Instinct, Kasumi Ninja, Clayfighter, Tattoo Assassins, Ballz κ.ά.), ενώ το σατίρισαν ακόμα κι οι ίδιοι οι δημιουργοί της σειράς, περιλαμβάνοντας παραλλαγές-παρωδίες των Fatalities, στις οποίες ο νικητής πρόσφερε ένα... δώρο στον αντίπαλο (Friendship) ή τον μετέτρεπε σε ένα γλυκύτατο μωράκι (Babality), χωρίς βέβαια να εξαντληθούν τα αιματηρά φινάλε, με τους μαχητές να έχουν τη δυνατότητα να εξοντώσουν βίαια τον αντίπαλό τους αφού πρώτα μεταμορφωθούν σε κάποιο ζώο (Animality) ή να τον μετατρέψουν σε μια ανθρώπινη βόμβα (Brutality).

Οι αμέσως επόμενες εκδόσεις

ΠΥΞ - ΛΑΞ
Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο!



1992 **Mortal Kombat**



1993 **Virtua Fighter**

(Mortal Kombat II - 1993, Mortal Kombat 3 - 1994, Ultimate Mortal Kombat 3 - 1995, Mortal Kombat Trilogy - 1996) συνέχισαν την επιτυχία του προκατόχου τους, προσθέτοντας νέους χαρακτήρες και πίστες και καινούργιες κινήσεις, διατηρώντας όμως πιστά την κληρονομιά των βασικών χαρακτηριστικών που έκαναν διάσημο το πρώτο Mortal Kombat. Ο κατήφορος για τη σειρά θα λέγαμε ότι ξεκίνησε το 1997 με το Mortal Kombat 4, το οποίο επιχείρησε να μεταφέρει την ατμόσφαιρα της "Θανάσιμης Μάχης" στις τρεις διαστάσεις, όπως πρόσταζαν οι επιταγές της εποχής. Το τελικό αποτέλεσμα ξένισε τους φίλους της σειράς, οι περισσότεροι εκ των οποίων το αποκήρυξαν και επέστρεψαν στις δισδιάστατες υλοποιήσεις, ενώ ήταν και το τελευταίο MK που κυκλοφόρησε σε coin-op. Στις επόμενες προσπάθειες (Mortal Kombat: Deadly Alliance - 2002, Mortal Kombat: Deception - 2004, Mortal Kombat: Armageddon - 2006), αν και πλέον η τεχνολογία προσφερόταν για ομαλότερα αποτελέσματα στις τρεις διαστάσεις και η αλήθεια είναι πως είχαν προστεθεί αρκετά ενδιαφέροντα νέα στοιχεία, όπως τα πρωτότυπα mini-games και η δυνατότητα δημιουργίας χαρακτήρων, αλλά και Fatalities, τελικά δεν κατάφεραν να αναβιώσουν το μύθο του MK, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει πως δεν διάγουν μια κατά τ' άλλα αξιοπρεπέστατη πορεία...

ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ, ΤΡΙΤΟΣ ΔΕΝ ΧΩΡΕΙ! ΤΡΙΤΗ (ΔΙΑΣΤΑΣΗ) ΟΜΩΣ;

Για αρκετό καιρό, η μάχη μεταξύ των φανατικών των δύο ιστορικών

MUGEN
Οι μάχες των ονείρων μας!

Εντάξει, δεν λέω, καλά και άγια τα παιχνίδια των σειρών "Vs.", όμως δεν θα θέλατε να επεκτείνονται οι επιλογές σας σε περισσότερα πεδία; Μη μου πείτε πως δεν θα ήταν πιο ελκυστικό να λάβετε μέρος σε μια μάχη στην οποία οι αντίπαλοι θα είναι ο Ryu και ο Liu Kang, ο Spider-Man εναντίον του Batman ή ακόμα και ο... Mario με τον Sonic! Μην ψάχνετε, πάντως, να βρείτε κάτι τέτοιο σε κάποιο κατάστημα ειδών πληροφορικής γιατί θα χάσετε άδικα το χρόνο σας. Ο λόγος για το MUGEN, μια δωρεάν και open-source engine για δισδιάστατα beat'em ups, την πρώτη έκδοση της οποίας ανέπτυξε κάποιος καλός άνθρωπος με το ψευδώνυμο "Elecbyte" στις 17 Ιουλίου του 1999, πάνω στην οποία μπορεί ο καθένας να φτιάξει τους δικούς του χαρακτήρες, πίστες, μενού κ.λπ. και ουσιαστικά να κατασκευάσει το δικό του beat'em up από μηδενική βάση! Έχει αναπτυχθεί μια εξαιρετική και πολυπληθής δικτυακή κοινότητα και έχουν μεταφερθεί άπειροι πρωταγωνιστές από υπάρχοντα δισδιάστατα beat'em ups, ενώ υπάρχουν ακόμα και δεκάδες original χαρακτήρες. Σίγουρα, το γεγονός ότι οι χαρακτήρες είναι κατασκευασμένοι από ερασιτέχνες φίλους του MUGEN μαρτυρά ότι ένας μεγάλος αριθμός τους είναι πιθανότατα προχειροφτιαγμένος, ενώ ίσως και η ελευθερία που δίνεται στη δημιουργία χαρακτήρων να μην προσφέρεται για απόλυτα ισορροπημένες μάχες, όμως είναι τόσο μεγάλο το πλήθος και τόσο διευρυμένες οι δυνατότητες που δίνει το πρόγραμμα, που είμαι βέβαιος πως με λίγο ψάξιμο θα ανακαλύψετε και δουλειές που θα έκαναν ακόμα και επαγγελματίες να κοκκινίσουν από τη ζήλια τους. Ίσως αρκεί να σκεφτείτε μόνο μια tag-team μάχη μεταξύ του Super Mario και του Lion-O από τους Thundercats, εναντίον του Scorpion από το MK και του Optimus Prime από τους Transformers σε μια πίστα του Street Fighter και θα καταλάβετε τι εννοώ...





MUGEN - Links:
www.mugen-infantry.net
www.mugenation.com
randomselect.i-xcell.com
www.mgbr.net
www.mugenguild.com



1993 Samurai Shodown



1994 The King of Fighters



1994 Tekken

αυτών σειρών μαινόταν και ο χώρος των fighting games έμοιαζε σαν τις ψηφιακές αρένες που απεικόνιζε: χωρούσε μόνο δύο μονομάχους. Ωστόσο, όπως είχε αποδείξει πριν από χρόνια το International Karate+, ο "τρίτος τροχός" ορισμένες φορές κάνει το ζευγάρι πιο... πικάντικο! Για να κατορθώσει όμως κάποιος άλλος διεκδικητής να παρεισφρήσει ανάμεσα στα δύο κορυφαία beat'em ups, έπρεπε να έχει να επιδείξει κάτι διαφορετικό, καινοτόμο. Οπως το ΙΚ+ ξεχώρισε προσθέτοντας έναν τρίτο παίκτη, η SEGA αποφάσισε να διεκδικήσει το μερίδιο που της αναλογούσε από την πίτα, προσθέτοντας μια τρίτη... διάσταση! Από αυτό το πείραμα προέκυψε το Virtua Fighter, το πρώτο πλήρως τρισδιάστατο beat'em up, που πρωτοεμφανίστηκε στα arcades το 1993. Αν και ο αριθμός των πολυγώνων που σχημάτιζαν τους χαρακτήρες ήταν ελάχιστος και με τα σημερινά δεδομένα τα μοντέλα φαντάζουν αστεία, εκείνη την εποχή οτιδήποτε είχε τρισδιάστατη απεικόνιση και είχε και κολλημένο τον τίτλο "Virtua(l)", φάνταζε εξωπραγματικό. Αυτός, μάλιστα, ήταν ένας βασικός λόγος που προσέλκυσε πολλούς παίκτες να δοκιμάσουν αυτή την "εμπειρία εικονικής πραγματικότητας" όπως διατείνονταν η SEGA. Οχι βέβαια πως κατά τ' άλλα το Virtua Fighter ήταν κακό παιχνίδι. Μπορεί ο χειρισμός του να έμοιαζε αρχικά απλοϊκός σε σχέση με τα SFII και MK (διέθετε μόλις τρία κουμπιά: Γροθιά, Κλοτσιά, Αμυνα), όμως όποιος ασχολούνταν σε βάθος χρόνου, καταλάβαινε ότι οι μηχανισμοί μάχης του κάθε άλλο παρά επιφανειακοί ήταν, ενώ εξυμνήθηκε και για το ότι εξομοίωνε σε ικανοποιητικό βαθμό πραγματικές τεχνικές μάχης. Αλλωστε, αυτό φανερώνεται κι από τη μετέπειτα πορεία του, αφού μέχρι σήμερα έχει δει άλλες τέσσερις επιτυχημένες σχετικά συνέχειες (Virtua Fighter 2 - 1994, Virtua Fighter 3 - 1996, Virtua Fighter 4 - 2001, Virtua Fighter 4: Evolution - 2003, Virtua Fighter 5 - 2006).

Αφού φάνηκε ότι η επιτυχία ενός τρισδιάστατου fighting game ήταν εφικτή, τη σκυτάλη πήραν και άλλες γνωστές εταιρείες στο χώρο των video games, όπως η Namco, η οποία το 1994 κυκλοφόρησε το πρώτο Tekken. Σε αντίθεση με τα μέχρι τότε παιχνίδια του είδους, ο ρυθμός των μαχών ήταν πιο αργός, γεγονός που τις καθιστούσε πιο ρεαλιστικές, επιβραβεύοντας περισσότερο τη στρατηγική και την τακτική παρά την ταχύτητα των αντανακλαστικών, ειδικά αν συνυπολογίσουμε και τον πρωτότυπο χειρισμό του παιχνιδιού, κατά τον οποίο καθένα από τα 4 κουμπιά αντιστοιχούσε και σε χτύπημα με ένα από τα άκρα του χαρακτήρα (αριστερή και δεξιά γροθιά, αριστερή και δεξιά κλοτσιά). Οπως συνέβη και με το Virtua Fighter, έτσι και το Tekken γνώρισε και γνωρίζει μέχρι σήμερα αρκετά μεγάλη επιτυχία, έχοντας ήδη αποκτήσει 5 συνέχειες (Tekken 2 - 1995, Tekken 3 - 1996, Tekken Tag Tournament - 1999, Tekken 4 - 2001, Tekken 5 - 2004), ενώ φέτος αναμένεται και το έκτο μέρος της σειράς.

Φυσικά, οι δύο προαναφερόμενες δεν είναι οι μοναδικές ιστορικές σειρές τρισδιάστατων fighting games. Δεν θα μπορούσαμε σε καμία περίπτωση να παραβλέψουμε τη σειρά Soul Edge ή Soul Blade, όπως το γνωρίσαμε εμείς το 1995, το οποίο η Namco ανέπτυσσε παράλληλα με το Tekken, με βασικότερη διαφορά ότι στην παρούσα σειρά οι χαρακτήρες έφεραν όπλα (κυρίως σπαθιά) και έγινε περισσότερο γνωστή από τα τρία μεταγενέστερα μέλη της οικογένειας που έφεραν την ονομασία Soul Calibur (1999, 2003 και 2005). Ούτε όμως και το Dead or Alive που ανέπτυξε ο εκκεντρικός Tom Itagaki για λογαριασμό της Tecmo και πέρα από ένα αισθητά πιο γρήγορο τρόπο παιχνιδιού, μας πρόσφερε και ορισμένες από τις πιο αισθησιακές παρουσίες στο χώρο των video games, μια συνταγή που συνεχίστηκε και στα επόμενα τρία μέρη της βασικής ομώνυμης σειράς (1999, 2001, 2005).

Ο ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΩΝ BEAT 'EM UPS!

Θα διαπράτταμε... ύβρη απέναντι στους θεούς των beat'em ups αν ολοκληρώναμε το αφιέρωμα στα fighting games χωρίς αναφορά στον πιο πιστό υπηρέτη του εν λόγω είδους, τη γνωστή σε όλους τους φίλους του είδους SNK. Η πορεία της εταιρείας στο χώρο των 1-on-1 beat'em ups ξεκίνησε με τους καλύτερους οιωνούς το 1991 με το Fatal Fury να εμφανίζεται στις αίθουσες των κερματοφάγων τεράτων ελάχιστους μήνες μετά την έλευση του Street Fighter II, κατορθώνοντας να ξεκλέψει λίγη από τη φήμη του παιχνιδιού της Capcom. Βλέποντας ότι το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών τής

ΠΥΞ - ΛΑΞ
Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο!



1995 Soul Edge/Soul Blade



1996 Dead or Alive



1994 Killer Instinct

ταιριάζει, η SNK ξεκίνησε να αναπτύσσει παράλληλα κι άλλες σειρές, πολλές από τις οποίες γνώρισαν πολυάριθμες συνέχειες. Ήδη, μόλις από το 1992 ξεκίνησε η παραγωγή του "αδερφού" (και σεναριακά, μεταξύ άλλων) Art of Fighting, το οποίο εισήγαγε τις "Super Attacks", τη "spirit bar" που γέμιζε όταν οι χαρακτήρες έφεραν σε πέρας κάποιες κινήσεις και ισχυροποιούσε τις ειδικές επιθέσεις τους, αλλά και το ζουμάρισμα της κάμερας όταν οι μονομάχοι πλησίαζαν, γνωρίζοντας άλλες δύο συνέχειες (1994, 1996).

Την αμέσως επόμενη χρονιά (1993), η SNK αποφάσισε να δοκιμάσει την τύχη της και με τα... μαχαίρια (κάτι που δύο χρόνια αργότερα θα έκανε όπως είδαμε και η Namco με το Soul Blade), χαρίζοντάς μας μια από τις πιο σημαντικές στιγμές στην ιστορία των δισδιάστατων fighting games με το Samurai Shodown, ένα μαγευτικό παιχνίδι που κατάφερε να αποδώσει άριστα την ατμόσφαιρα της ιαπωνικής κουλτούρας και της τέχνης των ξιφομαχιών του 18ου αιώνα και επιζεί μέχρι και σήμερα έχοντας φτάσει στην έκτη συνέχειά του (1994, 1995, 1996, 2003, 2005). Μάλιστα, από το Samurai Shodown άντλησε την έμπνευσή του το διάσημο manga "Rurouni Kenshin", για να ανταποδώσει λίγο αργότερα τη χάρη, εμπνέοντας με τη σειρά του την SNK να αναπτύξει μια δεύτερη σειρά με θέμα τις μονομαχίες με σπαθιά, το The Last Blade (1997, 1998). Ωστόσο, η πιο πολυμελής και ίσως η πιο γνωστή σειρά της SNK είναι το King of Fighters, το οποίο ξεκίνησε το 1994 με σκοπό να αποτελέσει έναν κοινό τόπο συνάντησης για τους χαρακτήρες των διάσημων franchises της εταιρείας, όπως ήταν τα Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors και Psycho Soldier και τελικά εξελίχθηκε στο διασημότερο προϊόν της, με αποτέλεσμα να εμφανίζεται πιστό κάθε χρόνο στο ραντεβού του με τους οπαδούς του, τουλάχιστον μέχρι το 2004, αφού έκτοτε η SNK έπαψε να κυκλοφορεί τις νέες εκδόσεις σε αυστηρά ετήσια βάση.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΣΜΩΝ!

Από τις εποχές της κόντρας μεταξύ Street Fighter II και Mortal Kombat, ένας μεγάλος αριθμός φανατικών οπαδών των beat'em ups κοιμόταν και ξυπνούσε με τη φαντασίωση να ζήσει έναν αγώνα μεταξύ δύο μαχητών από εντελώς διαφορετικούς κόσμους, ενώ ορισμένοι είχαν φτάσει στο σημείο να περιγράφουν μέχρι και λεπτομερείς θεωρητικές αναλύσεις εξηγώντας γιατί ο τάδε χαρακτήρας από το α' παιχνίδι θα διέλυε χωρίς δυσκολία το δείνα ήρωα του β' παιχνιδιού. Αυτό, βέβαια, δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητο από τις εταιρείες και η πρώτη που επιχείρησε να το εκμεταλλευτεί ήταν η κραταιά τότε Capcom, η οποία εν έτει 1996 δοκίμασε να διασταυρώσει τους πρωταγωνιστές του διασημότερου beat'em up με ορισμένους από τους πιο γνωστούς υπερήρωες από τον κόσμο των comics. Ο λόγος φυσικά για το X-Men vs Street Fighter, ένα fighting game στο οποίο ήταν εφικτές μάχες βγαλμένες από τα πιο αρρωστημένα όνειρα κάθε φίλου των beat'em up παιχνιδιών, όπως Wolverine εναντίον Ryu ή Magneto εναντίον M. Bison! Η επιτυχία ήταν αναμενόμενη, όπως και η εμφάνιση των sequels της σειράς, τα όποια μάλιστα διεύρυναν τα πεδία επιλογής χαρακτήρων από αμφότερες τις πλευρές, δίνοντάς μας την ευκαιρία να αντιμετωπίσουμε χαρακτήρες από όλο το φάσμα των ηρώων της Marvel αρχικά, στο Marvel Super Heroes vs Street Fighter (1997) και στη συνέχεια της Capcom με το Marvel vs Capcom - Clash of Super Heroes (1998) και Marvel vs Capcom 2 - New Age of Heroes (2000). Απ' ό,τι φαίνεται, η Capcom γλυκάθηκε από τα "συνεργατικά" παιχνίδια, αφού στην πορεία σύναψε μια ιστορική συνεργασία με την άλλη υπερδύναμη στο χώρο των δισδιάστατων beat'em ups, την SNK, αναπτύσσοντας τα Capcom vs SNK: Millennium Fight (2000), Capcom vs SNK 2: Mark of the Millennium (2001) και SVC Chaos: SNK vs Capcom (2003). Αντίστοιχα, αρκετές εταιρείες προτίμησαν να φιλοξενήσουν στην ίδια αρένα χαρακτήρες από εντελώς διαφορετικά μεν παιχνίδια, τα οποία όμως προέρχονταν από την ίδια εταιρεία κατασκευής, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα την άκρως διασκεδαστική σειρά Super Smash Bros. της Nintendo, η οποία περιλαμβάνει ήρωες από θρυλικά franchises της εταιρείας (Mario, Zelda, Donkey Kong, Pokemon, Metroid, Kirby, StarFox κ.λπ.) και όχι μόνο. Στις μέρες μας, άλλωστε, αυτή η πρακτική έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα δημοφιλής και ελκυστική για το αγοραστικό κοινό, αν και τις περισσότερες φορές πε-



1997 The Last Blade



1998 Street Fighter Alpha 3



1998 Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes

ριορίζεται στη συμμετοχή μερικών επίτιμων guest-star καλεσμένων (π.χ., Link και Spawn στο Soul Calibur II, Solid Snake στο Super Smash Bros. κ.λπ.).

ΟΛΟΙ ΕΧΟΥΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΣΤΟ ΞΥΛΟ!

Οι ιστορίες των διασημότερων franchises του είδους που αναφέρθηκαν στις σελίδες που ξεφυλλίσατε, δεν αποτελούν παρά μόλις μια σταγόνα στον ωκεανό των εκατοντάδων 1-on-1 beat'em ups που μας έχουν κάνει κατά καιρούς να κοπανιόμαστε πάνω από την καμπίνα ενός arcade, το χειριστήριο μιας κονσόλας ή ακόμα και το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Ποιους άλλους τίτλους να πρωτοθυμηθούμε; Τα Darkstalkers/ Vampire Savior και Rival Schools της μεγάλης Capcom, το Killer Instinct, τα Guilty Gear, τα World Heroes, τα Battle Arena Toshinden; Είναι μαθηματικά βέβαιο πως όλο και κάποιο θα ξεχάσουμε. Τόσα χρόνια εξάλλου, από τις οθόνες μας έχουν παρελάσει από άγνωστα και υποτιμημένα αριστουργήματα όπως το Eternal Champions, μέχρι απαράδεκτες προσπάθειες εκμετάλλευσης διάσημων ονομάτων, όπως το Shaq Fu. Όλοι ανεξαιρέτως όμως οι εκπρόσωποι του είδους κατορθώνουν ένα πάνω από όλα: Να μας κάνουν να νιώσουμε πως είμαστε ξανά εκείνοι οι μπόμπιρες στο προαύλιο του σχολείου και να αισθανθούμε την ίδια έκρηξη αδρεναλίνης και υπερηφάνειας που μας κατείχε, γνωρίζοντας ότι ολόκληρο το σχολείο μάς παρακολουθεί περιμένοντας καρτερικά την επικράτηση του ισχυρότερου για να τον επιβραβεύσει...

Κλοτσοπατινάδες σε... σινεμασκόπ!

Άλλη μια απόδειξη της υψηλής εκτίμησης που τρέφουν οι gamers για τα beat'em ups είναι το γεγονός ότι αποτελούν ίσως το είδος με τους περισσότερους εκπροσώπους στο χώρο της μεγάλης (και της μικρής, ενίοτε) οθόνης. Η αρχή έγινε με το Street Fighter, το οποίο ήταν μόλις η δεύτερη ταινία που βασίστηκε σε video game και προβλήθηκε το 1994, απογοητεύοντας τους φανατικούς του παιχνιδιού, τόσο λόγω του σεναριακού χάους που επικρατούσε, αφού οι δημιουργοί του προσπάθησαν αποτυχημένα να συνδέσουν τις ιστορίες όλων των χαρακτήρων, όσο και εξαιτίας της μετριότατης ηθοποιίας, παρόλο που επιστρατεύτηκαν ουκ ολίγα γνωστά ονόματα όπως ο Jean Claude Van Damme που υποδύεται τον (πρωταγωνιστή) Guile, η γνωστή τραγουδίστρια Kylie Minogue(!) ως Cammy και ο μεγάλος ηθοποιός Raul Julia, ο ρόλος του οποίου ως M. Bison ήταν και το κύκνειο άσμα της καριέρας του, αφού πέθανε ελάχιστο καιρό πριν από την προβολή της ταινίας. Αισθητά πιο επιτυχημένη ήταν η προσπάθεια που έγινε την αμέσως επόμενη χρονιά με τη μεταφορά στη μεγάλη οθόνη του Mortal Kombat, από το οποίο ξεχώρισαν το περίφημο μουσικό θέμα, οι χορογραφίες των μαχών και το... γέλιο του Christopher "Highlander" Lambert ως Raiden! Το 1997 μάλιστα, κυκλοφόρησε και μια συνέχεια της πρώτης ταινίας, χωρίς ωστόσο να έχει την επιτυχία του αρχικού MK. Στην ίδια κατηγορία, αν και είναι αρκετά μεταγενέστερο αφού προβλήθηκε μόλις πριν από λίγους μήνες, μπορούμε να κατατάξουμε και το "DOA: Dead or Alive", που όπως και το ομώνυμο παιχνίδι μάς διδάσκει ότι τα όμορφα κορίτσια μπορεί να είναι και θανατηφόρα. Τέλος, το δρόμο τους για τις κινηματογραφικές αίθουσες, ακόμα και με τη μορφή ταινιών anime μεγάλου μήκους, βρήκαν αρκετά beat'em ups ιαπωνικής προέλευσης, κυρίως σειρές της SNK, όπως τα Fatal Fury, Art of Fighting, Samurai Shodown, αλλά και άλλα γνωστά παιχνίδια όπως το Tekken (για το οποίο βρίσκεται στα σκαριά και ταινία με πραγματικούς ηθοποιούς και αναμένεται να ολοκληρωθεί το 2009) και το Street Fighter που απέδειξε πως τελικά τα κινούμενα σχέδια του πηγαίνουν πιο πολύ.









DEFENDER OF THE CROWN

Οι πιτσιρικάδες όλων των εποχών σίγουρα κάποτε διάβασαν ή είδαν κάποια ταινία με θέμα τη ζωή του Ιβανόη. Το Defender of the Crown είναι μία έκδοση της ιστορίας αυτής, με κάποιες παραλλαγές.

Είδος: **STRATEGY** Format: **AMIGA**

Κατασκευαστής: **CINEMAWARE** Ετος: **1986**

Κατ' αρχάς, μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξετε, κάτι που σημαίνει ότι δεν είστε υποχρεωμένοι να παίζετε με τον Ιβανόη μόνο. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Αφού ανάψετε την Amiga (γιατί εκεί τρέχει το παιχνίδι) βάζετε το kickstart και μόλις ζητηθεί το workbench, βάζετε στο drive την πρώτη από τις δύο δισκέτες του Defender. Η αρχική οθόνη είναι αρκετά εντυπωσιακή (Amiga είναι αυτή!), καθώς δείχνει μία επιγραφή του ονόματος του παιχνιδιού καρφωμένη πάνω σε έναν τοίχο να αλλάζει χρώμα στις αποχρώσεις του χρυσού (και μιλάμε για πραγματικό χρυσό).

Η ιστορία του παιχνιδιού αρχίζει στα 1149 μ.Χ., όταν ο βασιλιάς Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος γύρισε από τους Αγίους Τόπους και έδωσε το χρίσμα της ιπποσύνης σε έξι τυχοδιώκτες που τον είχαν βοηθήσει στις σταυροφορίες. Ενας από αυτούς, ένας Σάξονας, μόλις έφυγε από το παλάτι κατευθύνθηκε προς το δάσος του Σέργουντ.

Ο Σάξονας αυτός είστε εσείς. Εδώ, λοιπόν, θα πρέπει να βρείτε το χαρακτήρα που θα σας αντιπροσωπεύει, διαλέγοντας από τους τέσσερις διαθέσιμους, δηλαδή, τον Geoffrey του Longsword, τον Wolfric τον άγριο, τον Cedric του Rotherwood και τον Wilfred του Ivanhoe. Οι τέσσερις αυτοί χαρακτήρες, φυσικά, δεν είναι ίδιοι, αλλά διαφοροποιούνται ανάλογα με τις ικανότητες που έχει ο καθένας στο κονταροχτύπημα, την ηγεσία και την ξιφομαχία.

Τα σημεία αυτά βαθμολογούνται με τους χαρακτηρισμούς: δυνατός, καλός, μέτριος και αδύνατος. Η καλύτερη πάντως περίπτωση είναι ο Geoffrey Longsword που είναι μέτριος ηγέτης και κονταρομάχος, αλλά ισχυρός ξιφομάχος.

Αφού διαλέξετε το χαρακτήρα σας, το drive σας μεταφέρει στο δάσος του Σέργουντ όπου συναντιέστε με τον Robin του Locksley, τον πασίγνωστο Ρομπέν των Δασών με τον οποίο συνδέεστε με μία πολύ στενή φιλία. Εκεί, μπροστά σε μία ζωηρή φωτιά, ο Ρομπέν σάς αναλύει τη δυσάρεστη κατάσταση. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού



Ο καθένας θα έδινε τη ζωή του γι' αυτό το πλάσμα. (Amiga)

σας, ο Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος (ο βασιλιάς, δηλαδή) δολοφονήθηκε. Η κατάσταση είναι χαώδης στην Αγγλία, διότι δεν υπάρχει κληρονόμος για το θρόνο και, σαν να μην έφταναν όλα αυτά, εξαφανίστηκε και το στέμμα. Οι δύο κυρίαρχες φυλές αυτή τη στιγμή στην Αγγλία, είναι οι Νορμανδοί και οι Σάξονες. Μοιραία, με την απουσία μίας κεντρικής εξουσίας, η Βρετανία έχει χωριστεί σε έξι φέουδα, τρία σαξονικά και τρία νορμανδικά. Οι δύο αυτές φυλές αλληλοτρώγονται, κατηγορώντας η μία την άλλη για το θάνατο του Λεοντόκαρδου.

Στη συνέχεια, ο Ρομπέν σάς λέει ότι είστε ο μόνος κατάλληλος άνθρωπος για να ενώσει τη χώρα.

Δηλαδή, ακόμη δεν πατήσατε το πόδι σας στο πάτριο έδαφος και... να τα ίδια. Δεν βαριέστε, η μοίρα του πολεμιστή είναι ίδια: τι είχες Γιάννη, τι είχα πάντα. Πάντως, για να χρυσώσει κάπως το χάπι, ο Ρομπέν σάς λέει ότι είναι διατεθειμένος να σας βοηθήσει τρεις φορές.

Από εδώ και πέρα αρχίζει το κυρίως παιχνίδι. Στην οθόνη φαίνεται μία ανάγλυφη άποψη της Αγγλίας με τα κάστρα και τους πύργους της. Πάνω αριστερά στην γωνία είναι κάποιος, ας πούμε, πίνακας του σκορ. Εκεί φαίνεται η μέχρι τώρα εξέλιξή σας: ηγέτης, κονταρομάχος, ξιφομάχος, καθώς και το εισόδημα και ο θησαυρός σας.

Οι τρεις πρώτοι όροι είναι ίδιοι με αυτούς που εξηγήσαμε προηγουμένως. Οι άλλοι δύο όροι έχουν ως εξής: το εισόδημα είναι ο φόρος που σας πληρώνουν οι περιοχές που σας ανήκουν. Το φόρο αυτό τον εισπράττετε σταθερά κάθε μήνα και αυξομειώνεται ανάλογα με τις περιοχές που σας ανήκουν.

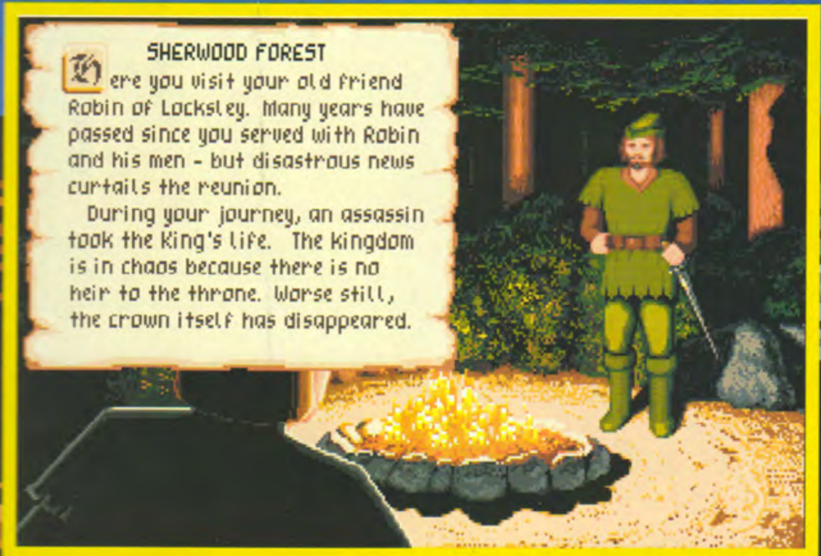
Ο θησαυρός σας είναι το απόθεμα χρυσού που υπάρχει στο θησαυροφυλάκιό σας. Αυτό ανεβαίνει κάθε μήνα, καθώς προστίθεται το μηνιαίο εισόδημά σας ή τα έξτρα έσοδα από ληστείες (κανείς δεν είναι άγιος) ή κονταρομαχίες κ.λπ.

Δίπλα από αυτόν τον πίνακα, βρίσκεται η φωτογραφία σας με τό όνομά σας και τέλος η χρονολογία. Βέβαια, βρίσκουμε περιττό να τονίσουμε τη μέχρι τώρα εξαίσια παρουσίαση του παιχνιδιού με τα φανταστικά graphics και την τέλεια στερεοφωνική μεσαιωνική μουσική (είπαμε, Amiga είναι αυτή).

Μέχρι, όμως, να σας πούμε όλα αυτά, η οθόνη άλλαξε και βρισκόμαστε τώρα στο ταμπλό του παιχνιδιού. Μπροστά μας βρίσκεται ένας χάρτης της Γηραιάς Αλβιόνας χωρισμένος σε περιοχές. Έξι από αυτές έχουν πάνω τους από ένα κάστρο διαφορετικού χρώματος το καθένα. Το δικό σας είναι αυτό που έχει γαλάζιο χρώμα και έναν καβαλάρη (με το άλογό του, βέβαια). Οι περιοχές που είναι καφέ, δεν ανήκουν σε κανένα, ενώ το πράσινο μέρος

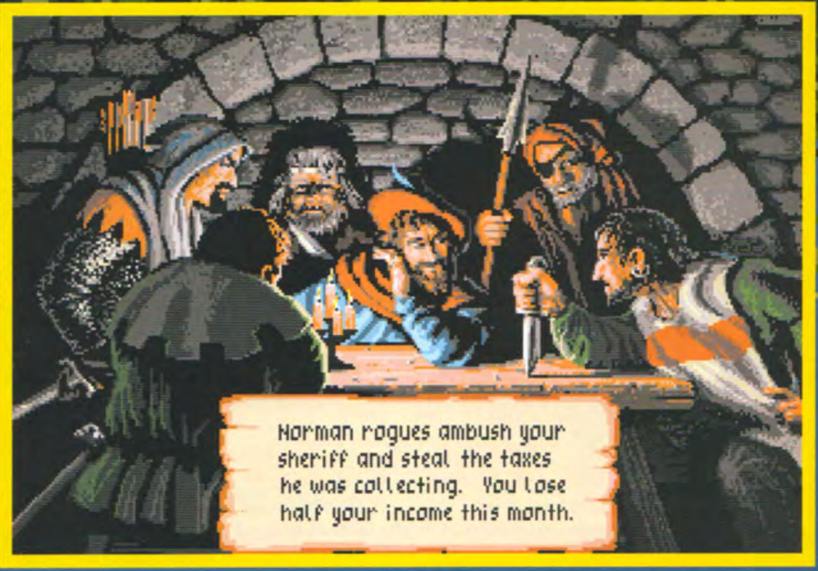


Ώρα να δείξουμε σε όλους ποιος είναι ο καλύτερος ιππότης! (Amiga)



Η συνάντηση με τον Robin. (Amiga)





Ενα από τα τυχαία γεγονότα που παρουσιάζονται στη διάρκεια του gameplay. (Amiga)

στα βορειοανατολικά είναι το δάσος του Σέργουντ. Πάνω και αριστερά βρίσκονται κάποιες επιλογές με τις οποίες θα κινείστε:

Στον πάπυρο λοιπόν που γράφει "Your orders?" υπάρχουν οι εξής επιλογές:

1) Hold tournament: διοργάνωση τουρνουά κονταρομαχίας. Για να κάνετε μία τέτοια κίνηση, θα πρέπει να έχετε κάποια χρήματα στο ταμείο σας.

2) Seek conquest: από εδώ μπορείτε να κάνετε τις κατακτητικές σας κινήσεις. Αν διαλέξετε αυτήν την option οι δυνατότητές σας είναι δύο:

a) Build the campaign army: δυνατότητα να ενισχύσετε το εκστρατευτικό σώμα στρατού σας. Τα σώματα στρατού που έχετε είναι δύο: ο home army που βρίσκεται μόνιμα στο κάστρο σας (αμυντικός στρατός) και ο campaign army. Σημειώστε ότι για να εξοπλίσετε τον στρατό σας, πρέπει οπωσδήποτε να βρίσκεστε στο κάστρο σας.

b) Send forth the campaign army: δυνατότητα να στείλετε μπροστά το στρατό σας, δηλαδή, να επιτεθείτε.

3) Go raiding: δυνατότητα να πάτε σε οποιοδήποτε κάστρο και να το λεηλατήσετε.

4) Build army: αγορά στρατού. Κάθε στρατιώτης κοστίζει ένα νόμισμα, κάθε ιππότης 8, κάθε καταπέλτης 15 και κάθε κάστρο 20. Η χρησιμότητα καθεμίας από τις παραπάνω μονάδες είναι ιδιαίτερη, καθώς οι ιππότες και οι στρατιώτες σάς χρειάζονται άμεσα, γιατί είναι οι πιο μάχιμοι. Οι καταπέλτες σάς είναι απαραίτητοι για να κατακτήσετε ένα κάστρο, ενώ το κάστρο μπορείτε να το τοποθετήσετε για να διασφαλίσετε κάποια νευραλγική περιοχή.

5) Read map: η option αυτή σάς επιτρέπει να διαβάσετε το χάρτη και να πάρετε πληροφορίες για τον πληθυσμό και τον πλούτο κάθε περιοχής.

Βέβαια, οι χρησιμότητες κάθε επιλογής δεν είναι μόνο αυτές. Ας ξεκινήσουμε, όμως, το παιχνίδι. Βρισκόμαστε λοιπόν στο κάστρο μας. Το πρώτο που πρέπει να κάνουμε, είναι να αγοράσουμε στρατό.

Build army, λοιπόν, και αγοράζουμε μερικούς φαντάρους. Επειδή είναι ακόμη αρχή, δεν χρειάζεται να έχουμε αποθεματικό στα ταμεία μας, οπότε τα δίνουμε όλα.

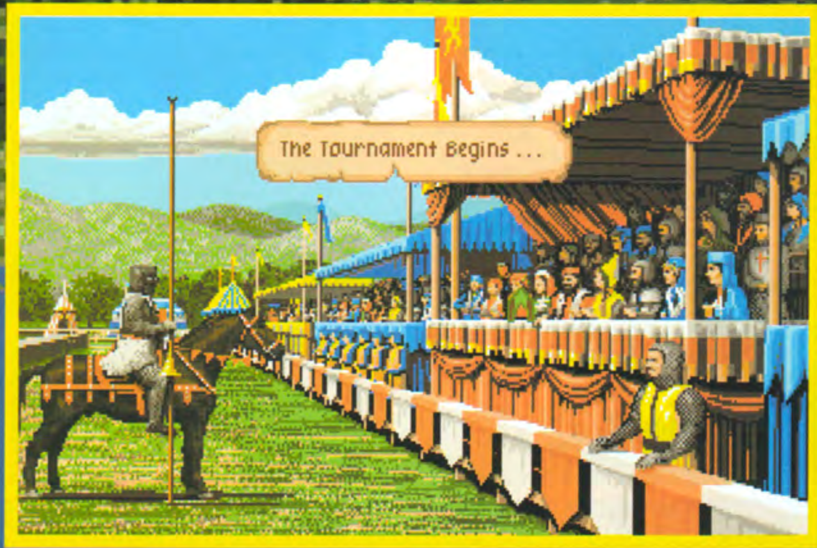
Η επόμενη κίνησή μας θα πρέπει να είναι κατακτητική. Πρέπει, λοιπόν, να διαβάσουμε το χάρτη για να δούμε ποια από τις γειτονιές μας έχει περισσότερους υπηκόους και πιο πολύ εισόδημα. Λέμε μόνο για γειτονικές περιοχές, γιατί ο εκστρατευτικός στρατός σας μπορεί να μετακινηθεί μόνο σε περιοχές που συνορεύουν με μία δική σας. Εχοντας φτιάξει, λοιπόν, τον campaign army μας, διαλέγουμε την κατάλληλη γειτονική περιοχή και την κατακτάμε. Τώρα, το εισόδημά της έχει προστεθεί στο δικό μας και οι κάτοικοί της στο στρατό μας.

Φυσικά, και οι άλλοι φεουδάρχες κάνουν και αυτοί τις κινήσεις τους, κατακτώντας τις ανάλογες περιοχές. Αν σε κάποια από τις περιοχές που πάμε να κατακτήσουμε, υπάρχει αντίπαλος στρατός, τότε δίνεται κάποια μάχη. Φυσικά, όπως και σε κάθε πόλεμο, υπάρχουν οι δυνατότητες υποχώρησης (wild retreat), επίθεσης (ferocious attack) και μία επιλογή "stand and fight" που σημαίνει "κάτσε και πολέμα".

Η επιλογή αυτή είναι συνήθως η καλύτερη σε περίπτωση μάχης, καθώς με τη μεν ferocious attack γίνεται σκληρή μάχη και χάνετε πολλούς άνδρες, με τη δε wild retreat, φυσικά, χάνεται το έδαφος. Η wild retreat είναι καλό να χρησιμοποιείται μόνο σε περιπτώσεις που οι αντίπαλοι είναι πολύ περισσότεροι από σας.

Το παιχνίδι, λοιπόν, συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο, κατακτώντας και χάνοντας περιοχές. Φυσικά, σκοπός σας είναι να κατακτήσετε ολόκληρη την Αγγλία. Σε αυτό το σημείο υπάρχουν μερικά tips που πρέπει να επισημάνουμε. Το πρώτο είναι ότι τα δύο κάστρα που βρίσκονται στο βόρειο και στο δυτικό μέρος της χώρας κατέχονται από Σάξονες, οι οποίοι ανήκουν στην ίδια φυλή με εσάς. Αυτό σημαίνει ότι δεν πρόκειται να χτυπήσουν ποτέ το home castle σας. Συνεπώς καλό θα είναι να μη χτυπήσετε κανέναν από τους Σάξο-

Δεσποσύνη μου, θα υπερασπιστώ την τιμή σας! (Amiga)



νες και να ασχοληθείτε με τους Νορμανδούς. Το δεύτερο είναι να χτυπάτε τους αντίπαλους στην αντίθετη πλευρά από αυτήν που ασκούν τις πολεμικές τους δραστηριότητες. Αν, δηλαδή, ο στρατός του αντιπάλου σας επεκτείνεται προς τα ανατολικά, τότε καλό θα είναι να τον χτυπήσετε σε μία περιοχή στα δυτικά του.

Τότε, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να συμβούν δύο έξτρα γεγονότα. Το πρώτο είναι να διοργανωθεί κάποιο τουρνουά κονταρομαχίας. Αυτό το τουρνουά είναι δίκοπο μαχαίρι γιατί, αφενός είναι ένας τρόπος να κερδίσετε γη από τους αντιπάλους σας, αφετέρου είναι πανδύσκολο να ρίξετε τον αντίπαλό σας από το άλογο.

Αφού, λοιπόν, αρχίσει το τουρνουά και εμφανιστούν οι τροβαδούροι και αναγγείλουν την έναρξη των αγώνων, δίνετε τα διαπιστευτήριά σας στην πριγκίπισσα της περιοχής και διαλέγετε τον αντίπαλό σας. Αν αυτός έχει κάποια αποικία, τότε διαλέγετε ανάμεσα στη μάχη για τη δόξα ή στη μάχη για τις περιοχές του. Αν βέβαια ο αντίπαλός σας (ή εσείς) δεν έχει αποικίες, τότε κονταροχτυπιέστε για τη δόξα.

Μόλις τελειώσει και αυτή η διαδικασία, αρχίζει η κονταρομαχία. Βρίσκεστε καβάλα (όχι στο δελφίνι) στο άλογό σας και τρέχετε με τον ανάλογο καλπασμό προς τον αντίπαλό σας, σημαδεύοντάς τον με το κοντάρι σας. Το κακό είναι πως το ίδιο κάνει κι εκείνος, οπότε 10 στις 10 φορές... τρώτε χώμα. Οπως, λοιπόν, καταλαβαίνετε σχεδόν πάντα θα χτυπιέστε για τη δόξα.

Το άλλο που μπορεί να συμβεί, είναι να απάγουν οι Νορμανδοί μία λαίδη, οπότε έχετε να διαλέξετε: θα τη σώσετε ή θα την αφήσετε να φωνάζει;

Βέβαια, εσείς ως ευγενικός και ιππότης κ.λπ., θα τη σώσετε, οπότε μία σκοτεινή νύχτα μαζί με δύο πιστούς συντρόφους σας παίρνετε τα άλογά σας και πηγαίνετε στο εχθρικό κάστρο. Το έργο (περί κινηματογραφικής εξέλιξης πρόκειται) αρχίζει από τη στιγμή που μπαίνετε στην αυλή του κάστρου.

Το ντεκόρ είναι πραγματικά θαυμάσιο. Στο βάθος, πάνω από τις πολεμίστρες του κάστρου φαίνεται ο έναστρος ουρανός με τους διάττοντες αστέρες να πέφτουν. Μόλις μπείτε στην αυλή βγαίνουν και οι αντίπαλοι στρατιώτες. Συνολικά, δηλαδή, στην οθόνη υπάρχουν έξι sprites ταυτόχρονα που πολεμούν κάτω από το φως των πυρσών και του φεγγαριού. Από το βάθος των ηχείων της Amiga ακούγονται οι ήχοι των μετάλλων που χτυπιούνται. Εσείς ελέγχετε το ένα από τα έξι sprites με τον εξής τρόπο:

Στην οθόνη υπάρχει ο κέρσορας του ποντικιού. Αυτό που έχετε να κάνετε, είναι να πάτε τον κέρσορα πάνω στο αντίπαλο sprite και να πατάτε πολύ γρήγορα το αριστερό κουμπί του mouse, έτσι ώστε να κινείτε αρκετά γρήγορα το σπαθί σας. Μόλις (και αν) σκοτώσετε τον πρώτο αντίπαλό σας, μπαίνετε στο πρώτο δωμάτιο του κάστρου. Προσπαθήστε να μην μείνετε άφωνοι με το θέαμα που θα αντικρίσετε. Ενα φανταστικά ζωγραφισμένο εσωτερικό μεσαιωνικού δωματίου, τέλεια φωτισμένο από τους πυρσούς (δείτε τη σκιά στον τοίχο) και ένα τελείως cartoon animation. Ο δεύτερος αντίπαλός σας βγαίνει από την πόρτα που βρίσκεται στην κορφή της σκάλας. Πολεμήστε με τον ίδιο τρόπο (γρήγορο πάτημα του mouse button), σημειώστε μόνο ότι εδώ θα πρέπει να υποχωρήσετε και μερικούς πόντους, αν δείτε ότι ο αντίπαλός σας είναι πολύ σκληρός και δεν υποχωρεί.

Πάντως, εμείς σας συμβουλεύουμε να βάλετε τα δυνατά σας, γιατί αυτό που ακολουθεί, δεν το έχετε ξαναδεί σε computer game.

Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι νικάτε τον αντίπαλό σας (καλά, ξέρουμε ότι θα τον νικήσετε, αλλά το λέμε έτσι για τους τύπους) ο οποίος

Trivia

- **Η έκδοση του Defender of the Crown για C64 κυκλοφόρησε στην Ευρώπη και σε κασέτα, καθώς εκείνη την εποχή τα disk drives ήταν ακριβά και οι περισσότεροι δεν τα χρησιμοποιούσαν. Ομως, για να χωρέσει στην κασέτα, οι δημιουργοί αφαίρεσαν κάποιες εικόνες.**
- **Το 1993 ο Jim Sachs, ο οποίος είχε δημιουργήσει τα γραφικά του Defender of the Crown, σχεδίασε τη συνέχειά του, η οποία απέτυχε εμπορικά, διότι κυκλοφόρησε μόνο στο σύστημα Commodore CDTV.**
- **Σε αντίθεση με τα περισσότερα συστήματα, η έκδοση για C64 φιλοξενεί τρεις κοπέλες που μπορούν να απαχθούν, ενώ η έκδοση του NES μόλις μία.**
- **Μπορείτε να βρείτε on-line ολόκληρο το παιχνίδι, στο Web Site της Cinemaware, και να το παίξετε στον browser σας.**



Μηνιαία στατιστικά στοιχεία για τα βρετανικά νησιά. (Amiga)

πέφτει αιμόφυρτος στα πόδια σας. Μπαίνετε στην ανοιχτή πόρτα που βρίσκεται μπροστά σας και βρίσκεστε μέσα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο (όλα αυτά τα διαβάζετε στον πάπυρο που βρίσκεται στην οθόνη) που στην αρχή φαίνεται άδειο. Γυρίζετε απογοητευμένος να φύγετε, όταν από την πιο σκοτεινή γωνιά του δωματίου ακούγεται μία φωνή. She is here! λέει η Amiga, και, ενώ αρπάζετε την κοπέλα στα στιβαρά μπράτσα σας και το σκάτε αλά Τζον Γουαίην, το drive διαβάζει. Αφού λοιπόν τη γλιτώνετε στο τσακ, γυρίζετε ασφαλείς στο κάστρο. Ο καιρός περνάει και η ευγνωμοσύνη της κοπέλας σιγά-σιγά γίνεται αγάπη. Then late one night...

Το drive διαβάζει ξανά και βρίσκεστε τελείως ξετρελαμένοι πια, μπροστά σε μία ειδυλλιακή οθόνη. Μπροστά στο αναμμένο τζάκι (σημειώστε ότι ο φωτισμός παίζει ανάλογα με το τρέμουλο της φωτιάς) βρίσκεστε εσείς κι εκείνη, με την ανάλογη ένδυση φυσικά (γκουχ-γκουχ) και, ενώ ακούγεται η σχετική μουσική υπόκρουση, πλησιάζετε ο ένας τον άλλον. Η χαριστική βολή έρχεται όμως στην επόμενη οθόνη, όπου μία αιθέρια ύπαρξη με πανέμορφα μάτια (και όχι μόνο) σας κοιτάζει προκλητικά. Η συνέχεια διαδραματίζεται πάνω στον φωτισμένο τοίχο, όπου φαίνονται δύο σκιές να πλησιάζουν η μία την άλλη και... (stop, stop).

Μετά λοιπόν από όλα αυτά, γυρίζετε στην καθημερινή ρουτίνα, μόνο που τώρα δίπλα στην φωτογραφία σας υπάρχει και η δική της, έτσι για να ανάβουν τα αίματα. Η κοπέλα που θα σώσετε δεν είναι πάντα η ίδια, αλλά μία από τις τέσσερις που διαθέτει το παιχνίδι (Rebecca of York, Katharine of Nottingham, Anne of Lancashire και Rosaline of Bedford).

Βέβαια, οι Νορμανδοί με τη θρασύτητα που τους διακρίνει μπορεί να επιχειρήσουν να απάγουν κάποια άλλη λαίδη ή ακόμη και τη γυναίκα σας.

Και στις δύο περιπτώσεις, καλό είναι να επιχειρήσετε τη διάσωση, γιατί, στη μία περίπτωση, δεν μπορείτε να τους αφήσετε να σας πάρουν τη γυναίκα (αυτό δα μας έλειπε!) ενώ, στην άλλη, μία επιτυχημένη διάσωση συνοδεύεται από την κατάλληλη χρηματική, αλλά και ηθική αμοιβή.

Το ζήτημα της τακτικής που θα ακολουθήσετε, είναι κάτι που θα πρέπει να σας απασχολήσει αρκετά. Κατ' αρχάς, όπως κάθε καλός ηγέτης, θα πρέπει να διαφυλάξετε τα νώτα σας. Λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη ότι το χρήμα είναι η βάση για μία καλή στρατιωτική οργάνωση, θα πρέπει να κατακτάτε τις πλουσιότερες περιοχές που βρίσκονται στο δρόμο σας. Αυτό, βέβαια, το ξέρουν και οι αντίπαλοί σας, που έχουν κι αυτοί βλέψεις στις ίδιες περιοχές. Πάντως αυτό που πρέπει να προσπαθήσετε είναι να μην αφήσετε κανέναν να επεκταθεί πάρα πολύ (ακόμη και τους δικούς σας) γιατί επέκταση = χρήμα και χρήμα = πολύ δυνατός στρατός.

Αυτό που δεν θα πρέπει να παραλείψετε, είναι η αγορά στρατού όποτε περνάει μία περίοδος. Μη διστάσετε, όμως, να αδειάσετε τα ταμεία σας, γιατί πρέπει να ξέρετε ότι ο στρατός χρησιμεύει περισσότερο από τα ακίνητα λεφτά στο ταμείο. Φροντίστε, λοιπόν, να πάρετε πρώτα τις γειτονικές περιοχές σας, έτσι ώστε να μη κινδυνεύει το home castle σας άμεσα. Κατόπιν, δυναμώνοντας το στρατό σας, έρχεται η ώρα της αλήθειας, καθώς θα πρέπει να χτυπήσετε περιοχές που κατέχονται από άλλο φεουδάρχη, οπότε θα πρέπει να δώσετε μάχη. Το μυστικό εδώ είναι, μέχρι το παιχνίδι να πάρει την οριστική πορεία του, να μη χτυπήσετε τους υπόλοιπους Σάξονες, γιατί όχι μόνο δεν σας κάνουν κακό (εκτός από το να σας πάρουν κάποια περιοχή), αλλά φθείρουν και τους αντιπάλους.

Κάτι άλλο που πρέπει να προσέξετε, είναι και η αναλογία του στρατού. Αν, δηλαδή, το home castle σας δεν έχει δίπλα του κάποια περιοχή που να κατέχεται από Νορμανδούς, τότε μπορείτε άνετα να μην έχετε καθόλου home army. Βέβαια, σε αντίθετη περίπτωση, καλό θα είναι να έχετε και κάνα-δύο νοματαίους στα μετόπισθεν. Αυτονόητο είναι, βέβαια, πως, αν πάρετε το home castle κάποιου άλλου, καταλαμβάνετε αυτομάτως όλα τα εδάφη που κατέχει εκείνη τη στιγμή. Αν θέλετε, λοιπόν, να πάρετε ένα κάστρο, θα πρέπει κατ' αρχάς να αγοράσετε έναν καταπέλτη, κα-



Επιλέξτε το χαρακτήρα σας. (Amiga)



τόπιν να συγκεντρώσετε όσο στρατό έχετε και να ζητήσετε (αν ο αντίπαλος είναι δυνατός) τη βοήθεια του Ρομπέν. Μετά κατασκηνώνετε έξω από το κάστρο (βλέποντας τις αντίστοιχες οθόνες πάντα) και προσπαθείτε, ρίχνοντας πέτρες με τον καταπέλτη, να ανοίξετε ρήγμα στον τοίχο. Μόλις τελειώσετε, αρχίζει η μάχη. Ανάλογα με το πόσους στρατιώτες έχει ο αντίπαλός σας, κερδίζετε ή χάνετε την περιοχή. Μόλις καταφέρετε να πάρετε όλη την Αγγλία, κερδίζετε το παιχνίδι και ανακαλύπτετε το χαμένο στέμμα. Η τελική ανταμοιβή σας έρχεται, καθώς αντικρίζετε από τις πολεμίστρες του κάστρου σας τον ήλιο να ανατέλλει πάνω από την επιτέλους ενωμένη Αγγλία.

Φυσικά, υπάρχει και η περίπτωση να σας πάρει κάποιος Νορμανδός το home castle οπότε... game over. Τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά αν καταλάβει την Αγγλία ένας Σάξονας. Σε αυτήν την περίπτωση ούτε χάνετε, ούτε κερδίζετε αλλά το game over παραμένει.

Σίγουρα, το Defender of the Crown ανήκει στη νέα γενιά παιχνιδιών που, ας μας επιτραπεί, να τα ονομάσουμε κινηματογραφικά παιχνίδια. Δεν είναι ούτε adventure game, ούτε ακόμη arcade game, αλλά τέλειο ράψιμο όλων των παραπάνω με ένα έξοχο νήμα στρατηγικής. Το γεγονός και μόνο ότι το παιχνίδι τρέχει στην Amiga, προετοιμάζει τον παίκτη για θαυμάσια graphics και τέλεια ηχητικά.

Οποιος, λοιπόν, προετοιμάζεται για κάτι τέτοιο, δεν πέφτει καθόλου έξω. Για τι να πρωτομιλήσουμε; Για την θαυμάσια opening screen, για τις ειδυλλιακές οθόνες μόλις σώσετε την κοπέλα, για τις οθόνες που υπάρχουν για κάθε κάστρο ή για το τέλειο animation στις κονταρομαχίες και στις ληστείες;

Το αξιοπρόσεκτο εδώ είναι ότι έχει δοθεί από την ομάδα των προγραμματιστών σημασία στις λεπτομέρειες - και εδώ που τα λέμε, αυτό είναι που μετράει. Σωστοί φωτισμοί και σκιές στα δωμάτια, παλμός του σώματος του αλόγου όταν καλπάζει, διάττοντες αστέρες που πέφτουν, αλλαγή της έκφρασης του ήρωα όταν τα πράγματα δεν πάνε καλά και πολλά άλλα που δεν περιγράφονται. Η λεπτομέρεια όμως έχει προσεχθεί και στον τομέα του ήχου. Εκτός του ότι το μουσικό κομμάτι που παίζεται είναι φανταστικό (σε λίγο κυκλοφορεί και το soundtrack), στις ξιφομαχίες πίσω από τη μουσική ακούγονται οι κλαγγές των σπαθιών. Τέλος πάντων, το Defender of the Crown ανήκει στην καινούρια γενιά παιχνιδιών που υπόσχονται πολλά. Εμάς πάντως μας άφησε έκπληκτους.


Το μόνο εμπόδιο ανάμεσα σε εμένα και στη λαίδη είναι αυτοί οι αχρείοι στρατιώτες. (Amiga)

SUPER WONDER BOY

Βρισκόμαστε κάπου στο 1985, σε κάποιο απομακρυσμένο και όχι πολύ τεχνολογικά προηγμένο χωριό. Οι κάτοικοί του ζούνε μια ήσυχη ζωή, χωρίς ιδιαίτερες συγκινήσεις. Ανάμεσα στους κατοίκους του χωριού είναι ο Tom-Tom, ένα πανέξυπνο αγοράκι (αν και το όνομά του μάλλον το αντίθετο υποδηλώνει), και η φίλη του η Tanya. Ξαφνικά κάποια μέρα, οκτώ απαίσια τέρατα επιδράμουν στην περιοχή, απαγάγουν την Tanya κι εξαφανίζονται. Ο Tom-Tom, δίχως να το σκεφτεί πολύ (είναι άλλωστε νέος και παρορμητικός), αρπάζει το δέρμα τίγρης που χρησιμοποιεί για ένδυμα (σας προειδοποιήσαμε ότι το χωριό δεν ήταν τεχνολογικά προηγμένο) και ξεκινά για να σώσει την Tanya.

Είδος: **ARCADE** Format: **AMIGA**

Κατασκευαστής: **ACTIVISION** Ετος: **1987**

Αν νομίζετε ότι κάναμε λάθος, και αντί για review του Super Wonder Boy σας παρουσιάζουμε ένα review του πρώτου Wonder Boy, απατάσθε οικτρά. Γιατί αν ο Tom-Tom δεν είχε ξεκινήσει για την πρώτη του αποστολή, τότε τώρα μάλλον θα βρισκόταν σπίτι του, αναπολώντας ίσως τις λίγες ευτυχισμένες στιγμές που πέρασε με την Tanya. Αλλά αυτός όχι μόνο ξεκίνησε, αλλά λίγο καιρό μετά την αναχώρησή του, και ενώ όλο το χωριό νόμιζε ότι δεν θα τον ξαναδεί, ο Tom-Tom γύρισε ζωντανός, νικητής από τη μάχη με τα οκτώ τέρατα, και έχοντας την Tanya στο πλευρό του.

Εδώ θα μπορούσαμε να βάλουμε ένα "και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα", και να δώσουμε έτσι ένα τέλος. Αλλά η Sega μας στέρησε αυτό το δικαίωμα, βάζοντας δύο χρόνια μετά τον Tom-Tom σε νέες περιπέτειες. Αν βέβαια τα πράγματα έμεναν εκεί, τότε θα μπορούσαμε να αγνοήσουμε εντελώς το γεγονός, δίνοντας απλά μία ευχή στον Tom-Tom, για "καλή τύχη στις νέες του περιπέτειες". Αλλά λόγω της Activision, δεν έχουμε το δικαίωμα αυτό, γιατί αυτή ανέλαβε να μεταφέρει τις νέες περιπέτειες του Tom-Tom από το coin-op της Sega, στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Ετσι εμείς πρέπει να σας παρουσιάσουμε τις νέες περιπέτειες του Tom-Tom, αλλά ευτυχώς η Activision έκανε το καθήκον μας αυτό ευχάριστο, κάνοντας ένα πάρα πολύ καλό conversion στο coin-op (γι' αυτό βρίσκεται άλλωστε στη στήλη Special Review). Ας ακολουθήσουμε λοιπόν τον Tom-Tom στις νέες του περιπέτειες...

Η ειρήνη βασίλευε και πάλι στο χωριό, και η ζωή είχε ξαναβρεί τον κανονικό της ρυθμό. Αλλά κάποια μέρα έγινε κάτι το απρόσμενο και πολύ τραγικό: ένας πράσινος δράκος, απ' αυτούς



που περιγράφονται στα παραμύθια, έκανε την εμφάνισή του στην περιοχή. Τρόμος απλώθηκε παντού. Η κατάσταση έγινε ακόμη χειρότερη, όταν ο δράκος αυτός συμμάχησε με άλλα αποτρόπαια πλάσματα της περιοχής και στρατολόγησε διάφορα άλλα, κάτω από την απειλή να τα κάνει ψητά με τη φλογισμένη ανάσα του. Η ειρήνη του τόπου χάθηκε και μεγάλη δυστυχία έπεσε στο χωριό, αλλά και σε όλη την περιοχή γενικότερα. Οι λίγοι κάτοικοι που σκέφτηκαν να αντιδράσουν, είτε δεν το τόλμησαν, είτε χάθηκαν για πάντα...

Η κατάσταση αυτή δεν μπορούσε να εξακολουθήσει πολύ. Ο Tom-Tom έφερε στο μυαλό του τις μάχες που έδωσε με τα τέρατα στο προηγούμενο Wonder Boy. Σκέφτηκε την παρούσα κατάσταση. Και τελικά πήρε τη μεγάλη απόφαση: θα ξεκινούσε να πάει να αναζητήσει (και φυσικά να σκοτώσει) τον αποτρόπαιο δράκο. Τι στοίχιζε στο κάτω-κάτω η ζωή, υπό αυτές τις συνθήκες.

Όπως και στο πρώτο Wonder Boy, έτσι και εδώ ο Tom-Tom ξεκινά με τον καλύτερο δυνατό εξοπλισμό, για τη μάχη του με το δράκο. Στην πραγματικότητα, το μόνο που παίρνει μαζί του είναι ένα μικρό σπαθί, όχι και πολύ δυνατό, και τα φυσικά του προσόντα. Αν πιστεύετε ότι αυτός ο εξοπλισμός δεν είναι αρκετός για να νικηθεί ένας δράκος, έστω και τρίτης κατηγορίας, έχετε δίκιο. Μη βιάζεστε όμως, γιατί ο Tom-Tom θα φτάσει πάνοπλος στη μάχη με το δράκο, αφού στο δρόμο έχει τη δυνατότητα να μαζέψει διάφορα χρήσιμα αντικείμενα. Αυτά όμως θα τα δούμε παρακάτω.

Η τοποθεσία από την οποία θα ξεκινήσει ο Tom-Tom, είναι μάλλον συμπαθητική, και δεν θα πίστευε κανείς ότι καταδυναστεύεται από ένα δράκο, αν δεν υπήρχε μια πινακίδα που να έγραφε σαφώς: "Welcome to Monsterland". Δεν υπάρχουν αμφιβολίες για το προς ποια κατεύθυνση θα πρέπει να πάει ο Tom-Tom, αφού ένα βελάκι σε μια δεύτερη πινακίδα το καθιστά σαφές.

Οι πινακίδες αυτές με τα βελάκια εμφανίζονται για αρκετό διάστημα μέσα στο παιχνίδι, αλλά εξαφανίζονται στα τελευταία στάδια, όπου πρέπει να βρείτε μόνοι σας το δρόμο, με τη μέθοδο του "δοκίμασε και ξαναδοκίμασε".

Καθώς προχωράτε προς τα δεξιά



(προς αυτήν την κατεύθυνση δείχνει το βελάκι που προαναφέραμε), και αφού περάσετε την πινακίδα που σας καλωσορίζει, θα δείτε να πετάγεται από το έδαφος ένα αντικείμενο. Μαζέψτε το, όταν πέσει, και θα δείτε ένα μήνυμα που σας πληροφορεί ότι γίνατε πλουσιότερος κατά έναν αριθμό χρυσών νομισμάτων. Τα νομίσματα είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, αφού σας δίνουν τη δυνατότητα να μπαίνετε σε μαγαζιά και να ψωνίζετε ότι κρίνετε απαραίτητο πως σας χρειάζεται - αν φυσικά ανήκει στο stock των μαγαζιών.

Αν και είναι λίγο πρόωρο, εδώ θα γίνει μία αναφορά σ' αυτά τα μαγαζιά και στο τι μπορείτε να ψωνίσετε από αυτά. Το πρώτο μαγαζί που θα βρείτε, είναι ένα μπαρ. Στο μπαρ σερβίρονται κοκτέιλ και μπύρες, και από κάθε μπαρ μπορείτε να αγοράσετε το πολύ δύο ποτά.

Η χρησιμότητα της αγοράς ενός ποτού συνίσταται στο ότι αφ' ενός σας ανανεώνει ελαφρώς την ενέργεια (λιγότερο η μπύρα, αφού είναι και πιο φτηνή, και περισσότερο το κοκτέιλ), και αφ' ετέρου σας δίνει τη δυνατότητα να αποσπάσετε χρήσιμες πληροφορίες από τους ιδιοκτήτες των μπαρ. Για παράδειγμα, στο πρώτο μπαρ θα σας πληροφορήσουν για το τι πρέπει να κάνετε για να πάτε στην επόμενη πίστα, ενώ πιο κάτω μπορείτε να πάρετε πιο χρήσιμες πληροφορίες, όπως ποιο είναι το αδύνατο σημείο του δράκου (είναι το κεφάλι), ποιες μυστικές δυνάμεις μπορούν να σας βοηθήσουν και άλλα τέτοια. Μακράν των άλλων, το πιο χρήσιμο μπαρ είναι αυτό που βρίσκεται μέσα στη πυραμίδα, και στο οποίο σας πληροφορούν για το πως θα περάσετε ανώδυνα από τη σφίγγα, έστω κι αν η απάντηση χρειάζεται κάποια... αποκωδικοποίηση.

Άλλο ένα χρήσιμο "κατάστημα" είναι το νοσοκομείο, του οποίου η λειτουργία είναι προφανής: αποκαθιστά τη χαμένη σας ενέργεια. Το προσωπικό του βέβαια δεν ανήκει στο σύλλογο "Ο καλός Σαμαρείτης", αλλά θα χρειαστείτε... φακελάκια για να πετύχετε το σκοπό σας. Η τιμή της θεραπείας αυξάνει, καθώς προχωράτε πιο βαθιά στο παιχνίδι.

Τα υπόλοιπα καταστήματα είναι καθαρά εμπορικά. Τα είδη που εμπορεύονται είναι τα ακόλουθα: πανοπλίες, μπότες, ασπίδες, κράνη, φτερωτές μπότες, μαγικά όπλα, φάρμακα και gauntlets. Οι πανοπλίες έχουν ως στόχο να απαλύνουν τον πόνο του Tom-Tom, όταν οι εχθροί του καταφέρνουν χτυπήματα, κάνοντάς τον να χάνει λιγότερη ενέργεια. Μη νομίσετε όμως ότι πήρατε μια πανοπλία και τελειώσατε. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη πανοπλίας, φτιαγμένα από υλικά που είναι όλο και περισσότερο ανθεκτικά. Και, φυσικά, κοστίζουν όλο και ακριβότερα. Για να αγοράσετε την ακριβότερη πανοπλία, πρέπει πρώτα να αγοράσετε δύο από τις άλλες. Συνολικά, οι πανοπλίες θα σας στοιχίσουν τουλάχιστον 700 χρυσά νομίσματα.

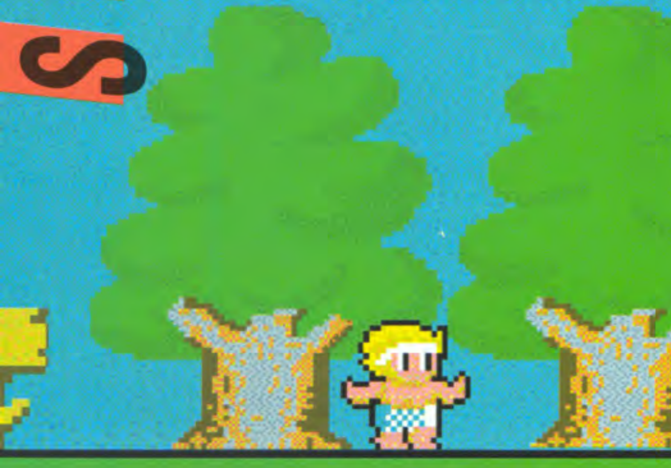




Οι μπότες βοηθάνε τον Tom-Tom να τρέχει γρηγορότερα και να πηδά ψηλότερα. Διατίθενται σε τέσσερις ποιότητες και τέσσερις τιμές, αντίστοιχα. Συνολικά, η αγορά αυτών που είναι φτιαγμένες από "θρυλικό" υλικό, θα σας στοιχίσει τουλάχιστον 500 χρυσά νομίσματα (συμπεριλαμβάνεται η αγορά των φτωχότερων ποιοτικά, αφού χωρίς αυτές, δεν μπορείτε να αγοράσετε τις καλές).

Οι ασπίδες προστατεύουν τον Tom-Tom από αντικείμενα που πετούν εναντίον του οι αντίπαλοί του. Έρχονται σε πέντε ποιότητες, και θα σας κοστίσουν συνολικά 500 νομίσματα, μέχρι να φτάσετε στην ανώτερη.

Τα κράνη απορροφούν την ωστική δύναμη μιας σύγκρουσης με εχθρικό αντικείμενο, και οι φτερωτές μπότες σας επιτρέπουν να κάνετε μεγάλα άλματα (πολύ χρήσιμο για να φτάνετε απομακρυσμένα αντικείμενα και μαγαζιά). Τα μαγικά όπλα είναι τεσσάρων ειδών: βόμβες, μπάλες φωτιάς, ανεμοστρόβιλοι και κεραυνοί. Η συμπεριφορά τους, αφού τα εκτοξεύσετε, είναι διαφορετική. Οι βόμβες δίνουν ένα απαλό χτύπημα στον αντίπαλο, οι μπάλες φωτιάς ένα πιο ισχυρό, οι ανεμοστρόβιλοι περιφέρονται για ένα χρονικό διάστημα, δίνοντας χτυπήματα σε όσους κακούς βρουν στο δρόμο τους, και οι κεραυνοί δίνουν ένα ισχυρό χτύπημα σε όποιον κακό βρίσκεται στην οθόνη, ενώ παράλληλα καταστρέφουν ότι έχει εκτοξευθεί εναντίον σας. Είναι προφανές ότι η χρησιμότητα των όπλων εξαρτάται από την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε. Εξαιρούνται οι βόμβες, που είναι γενικά ελάχιστα χρήσιμες.



Τα φάρμακα ή μάλλον το φάρμακο είναι ένα μπουκαλάκι που ονομάζεται "revival medicine". Αυτό σας τροφοδοτεί με πέντε καρδιές ενέργειας, όταν μηδενιστεί αυτή που έχετε, και χρησιμοποιείται μόνο μια φορά. Κατόπιν πρέπει να αγοράσετε άλλο, ενώ αν μηδενιστεί η ενέργειά σας, όταν δεν έχετε ένα "revival medicine" πρόχειρο, θα αντιμετωπίσετε το "game over".

Τέλος, τα gauntlets διπλασιάζουν τη δύναμη του σπαθιού σας, για ένα συγκεκριμένο αριθμό χτυπημάτων.

Για να μπείτε σε ένα μαγαζί, πρέπει να χτυπήσετε μια πόρτα. Προσοχή όμως, γιατί δεν είναι όλες οι πόρτες καταστήματα. Υπάρχουν οι πόρτες που κρύβουν πίσω τους κακούς, και αυτές που κρύβουν πίσω τους άτομα που μπορούν να σας βοηθήσουν. Δεν πρέπει όμως να διστάζετε να μπαίνετε, γιατί αν θέλετε να ελπίζετε ότι θα τελειώσετε το παιχνίδι, θα χρειαστεί να περάσετε από όλες.

Οι κακοί που βρίσκονται σε δωμάτια πίσω από πόρτες, είτε σας δίνουν ένα κλειδί για να περάσετε στην επόμενη πίστα, ή ένα πιο δυνατό σπαθί, είτε είναι οι φρουροί της επόμενης πίστας. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να τους αντιμετωπίσετε. Από την άλλη πλευρά, οι καλοί είτε θέτουν σε ενέργεια κάποιο σκαλάκι, που θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε, είτε σας δίνουν ένα σημάδι, που θα παρουσιάσετε στον επόμενο, και ούτω καθ' εξής, μέχρι να πάρετε στο τέλος κάποια μεγάλη βοήθεια. Αυτό όμως, θα πρέπει να φτάσετε εκεί για να δείτε τι είναι.

Προσοχή όμως, γιατί δεν είναι όλες οι πόρτες ορατές με γυμνό μάτι. Κάποιες είναι καλά κρυμμένες στους τοίχους, και δεν φαίνονται καθόλου, αλλά ανοίγουν αν τις χτυπήσετε. Στην αρχή, οι πόρτες αυτές είναι λίγες, και ειδοποιήστε από το παιχνίδι με ένα μήνυμα για την παρουσία τους. Όσο όμως προχωράτε, οι πόρτες αυτές γίνονται συνεχώς περισσότερες, και δεν παίρνετε καμία ειδοποίηση. Έτσι, είναι καλή πρακτική να δοκιμάζετε να χτυπάτε όπου μπορείτε.

Άλλο ένα πράγμα που δεν φαίνεται πάντοτε, είναι οι τοποθεσίες στις οποίες βρίσκονται κρυμμένα χρυσά νομίσματα. Μερικές φορές, είναι αρκετό να περπατήσετε πάνω από ένα σημείο για

να τα ανακαλύψετε. Άλλες φορές όμως, θα χρειαστεί να πάτε στο σημείο αυτό και να κάνετε ένα άλμα, για να αποκαλυφθούν. Ενα πρώτο τέτοιο παράδειγμα είναι το δέντρο στην αριστερή πλευρά της οθόνης που ξεκινάτε. Είναι ζωτικό να μάθετε που θα βρείτε κρυμμένα χρυσά νομίσματα, αφού αν περιμένετε να τα μαζέψετε όλα από τους κακούς που πέφτουν νεκροί, τότε σύντομα θα μείνετε ταπί. Σημαντική πηγή χρυσών νομισμάτων, τέλος, είναι κάποιοι κακοί που κρατάνε κλειδιά, και τους οποίους μπορείτε να αντιμετωπίσετε δύο φορές, χρησιμοποιώντας διάφορα τρικ. Ενας τέτοιος είναι ο Kraken, ο φρουρός της τρίτης πίστας: σκοτώστε τον την πρώτη φορά και μαζέψτε τα νομίσματα που θα αφήσει, προσέχοντας όμως να μην πέσετε στο νερό που βρίσκεται πριν την πόρτα του, ενόσω πηγαίνετε προς τα εκεί. Κατόπιν, γυρίστε πίσω, κάντε μια βουτιά στη λιμνούλα αυτή, σκοτώστε τους κακούς που υπάρχουν εκεί, και όταν φτάσετε στο δεξί άκρο του βυθού, θα βρεθείτε και πάλι λίγο πριν την είσοδο του Kraken. Τώρα ξαναμπείτε μέσα, σκοτώστε το και μαζέψτε τα χρυσά νομίσματα που θα πέσουν από το νεκρό σώμα του.

Εδώ δεν μπορούμε να μην κάνουμε μία αναφορά στους κατοίκους που θα συναντήσετε. Το Super Wonder Boy είναι ένα από τα παιχνίδια με το μεγαλύτερο πλήθος διαφορετικών κακών. Αυτοί αρχίζουν από άκακα στατικά φιδάκια, που είναι σαν να φωνάζουν "σκότωσέ με". Αργότερα θα βρείτε πολύ αγριότερα πλάσματα, όπως πιθηκάκια που σας πετάνε πέτρες, ή παγάκια. Προς το τέλος, θα συναντήσετε στο δρόμο σας, στη θέση κοινών κακών, κάποιος από τους φύλακες-κακούς, ή αυτούς που σας έδωσαν τα σπαθιά. Προφανώς θα θέλουν το αίμα τους πίσω.

Τέλος, κάθε πίστα πρέπει να συμπληρωθεί σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα. Ο χρόνος φαίνεται σαν ένα κεράκι που λιώνει, και αν καεί εντελώς, χάνετε μια καρδιά ενέργειας. Ανανεώνεται όμως, κάθε φορά που παίρνετε μια κλεψύδρα, θεραπεύεστε από ένα νοσοκομείο ή μπαίνετε σε δωμάτιο που κρύβει κάποιο κακό.

Το coin-op ήταν ένα από τα αγαπημένα μου, και είχα αρκετή αγωνία να δω ποιο θα ήταν το αποτέλεσμα του conversion που γινόταν από την Activision. Ευτυχώς οι ελπίδες μου δεν διαψεύστηκαν, και το αποτέλεσμα είναι πράγματι πολύ καλό. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί πάρα πολύ καλά από το coin-op, διατηρούν τη λεπτομέρειά τους (τηρουμένων των αναλογιών φυσικά) και επίσης διατηρούν τη χαριτωμένη αίσθηση που είχαν και στο coin-op. Το animation είναι πάρα πολύ ομαλό και το scrolling αρκετά γρήγορο, προς όλες τις κατευθύνσεις. Το σύστημα μετατροπής των κακών σε δωράκια, όταν αυτοί πέφτουν νεκροί από τα χτυπήματά σας, δουλεύει το ίδιο καλά με το coin-op. Επίσης, διατηρήθηκαν στο ακέραιο τα στοιχεία στρατηγικής που είχε το coin-op (και κυρίως τι να αγοράσετε και πότε), καθώς και τα adventure στοιχεία του, που είναι το ψάξιμο για τις κρυμμένες πόρτες και τα κρυμμένα νομίσματα. Πάνω απ' όλα όμως, το παιχνίδι είναι ένα εξαιρετικό arcade, και μάλιστα πολύ ευκολόπαιχτο. Η δυσκολία του είναι ακριβώς στα επίπεδα που χρειάζεται. Είναι ίσως ένα από τα λίγα παιχνίδια που μπορείτε να τελειώσετε χωρίς να χρησιμοποιήσετε αθέμιτα μέσα. Αυτό όμως δεν θα συμβεί σίγουρα την πρώτη ημέρα που θα ασχοληθείτε μαζί του, αλλά μετά από πάρα πολλή εξάσκηση - όπως ακριβώς και στο coin-op. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι υπάρχουν κάποιες διαφορές στο χάρτη του παιχνιδιού, σε σχέση με αυτόν του coin-op, αλλά δεν μπορώ να πω ότι αυτό αποτελεί μειονέκτημα.

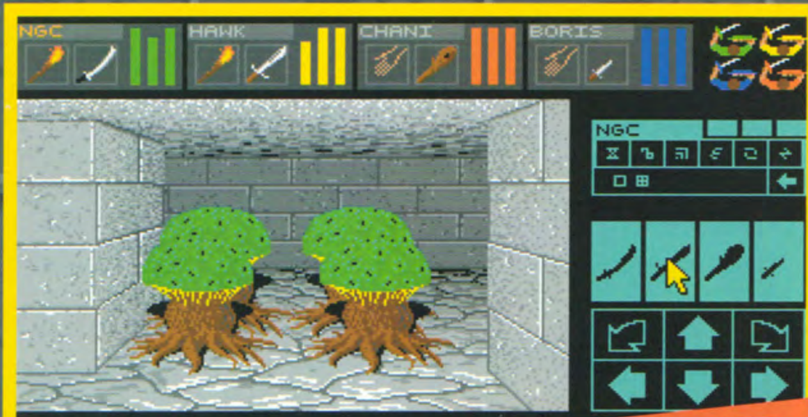
Η Activision είναι άξια συγχαρητηρίων για το υπέροχο conversion που έκανε στο Super Wonder Boy (ή Wonder Boy in Monsterland, όπως είναι ο πλήρης του τίτλος). Σίγουρα δεν είχε εύκολη δουλειά, αλλά μας έχει συνηθίσει στις ευχάριστες εκπλήξεις. Ελπίζουμε να ακολουθήσει ανάλογη συνέχεια με το Wonder Boy III, που κυκλοφορεί στα coin-op εδώ και καιρό...





Trivia

Η επιτυχία του Wonder Boy οδήγησε στη δημιουργία επακόλουθων τίτλων. Ομως, το Super Wonder Boy ήταν ο τελευταίος τίτλος που κυκλοφόρησε σε όλο τον κόσμο, με το Monster World IV να είναι ο τελευταίος της σειράς που κυκλοφόρησε μόνο στην Ιαπωνία. Οι λάτρεις της σειράς έφτιαξαν δικές τους εκδόσεις και ανάμεσα σε αυτούς περιλαμβάνονται και οι προγραμματιστές του Meka emulator που προσπάθησαν να αναβιώσουν την σειρά στο Dreamcast.



DUNGEON MASTER

Ενα παιχνίδι που κατάφερε να μας κρατήσει για αρκετά οκτάωρα μπροστά στην οθόνη και το αξίζει! Με πλοκή και προβλήματα επιπέδου Deja-Vu, γραφικά Uninvited, δράση Phantasie III και κίνηση arcade, δεν θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά! Είναι μια ταινία, όπου συμμετέχει και ο χρήστης - σε καμιά περίπτωση δεν μπορώ να το πω απλώς game, είναι το κάτι άλλο!

Είδος: ROLE PLAYING Format: ATARI ST
Κατασκευαστής: FTL GAMES Ετος: 1987

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή! Το παιχνίδι ξεκινάει με την είσοδο στα dungeons από μία βαριά (και θορυβώδη) πόρτα. Οι κινήσεις καθορίζονται είτε από τα πλήκτρα του κέρσορα είτε με τα βελάκια κάτω δεξιά στην οθόνη, χρησιμοποιώντας το ποντίκι.

Προχωρούμε σιγά-σιγά και διαβάζουμε κάποια στιγμή στον τοίχο: "Hall of Champions". Στο σημείο αυτό κρίνεται σχεδόν ολόκληρο το παιχνίδι.

Κάποιος σατανικός μάγος του Μεσαίωνα έχει κάνει "χαλκομανίες" τους καλύτερους πολεμιστές της εποχής και έχει κρεμάσει τις φωτογραφίες τους σε περίοπτες θέσεις, ώστε οι συνηθισμένοι επισκέπτες να τις βλέπουν και να τον συγχαίρουν. Ομως εμείς έχουμε πολύ special δυνατότητες και με ένα κλικ σε μία εικόνα, έχουμε μπροστά μας τον ομορφούλη - ή την ομορφούλα - που παριστάνει.

Η οθόνη που βλέπουμε, όταν διαλέξουμε και το τέταρτο μέλος της παρέ-

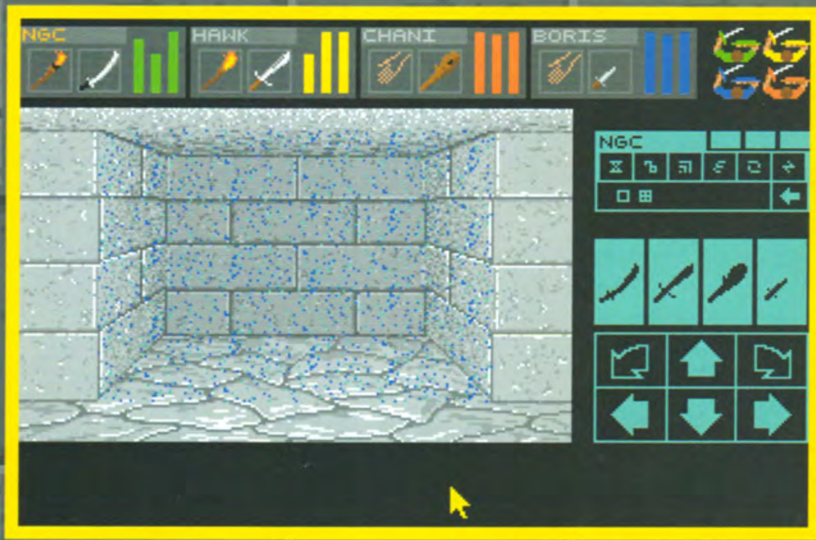


ας, έχει ως εξής: πάνω δεξιά εμφανίζεται μία φιγούρα που παριστάνει τον πρωταθλητή μας και συγκεκριμένα τη θέση του στην ομάδα. Σημειώστε ότι η ομάδα που θα φτιάξουμε, αποτελείται από τέσσερις γενναίους, που θα διαλέξουμε από τους 24 που προσφέρονται στο Hall of Champions. Ετσι, όταν θα έχουμε διαλέξει και τους τέσσερις, μπορούμε να μετακινούμε αυτές τις φιγούρες ώστε να έχουμε δύο μπροστά μας και δύο στα μετόπισθεν, όποιους θέλουμε κάθε φορά.

Στο επάνω μέρος της οθόνης έχουμε τη φωτογραφία του γενναίου μας, πάνω από τα βελάκια κίνησης τη σκιά του όπλου που κρατάει στο αριστερό του χέρι (ή το χέρι του αν δεν κρατάει τίποτα) και στο κέντρο της οθόνης όλα τα χαρακτηριστικά του. Ως τέτοια υπολογίζονται η υγεία του, η αντοχή του και η μαγεία του, που φαίνονται ως Health, Stamina και Mana αντίστοιχα. Βλέπουμε ακόμη τα ρούχα του, τα μάτια του (έχει δύο, αλλά εμείς βλέπουμε μόνο το ένα - έτσι κι αλλιώς μας φτάνει!), το στόμα του (με το οποίο μας θυμίζει ότι και τρώει και πίνει, αλλά και πεινάει συνέχεια!) και τις τσέπες του (όπου εκεί μπορεί να κουβαλήσει μισό σπίτι!). Τέλος, κάτω δεξιά φαίνονται το βάρος που μπορεί να μεταφέρει και το βάρος αυτών που φοράει ή μεταφέρει.

Τρεις επιλογές, τώρα, μας επιτρέπουν να τον αναστήσουμε με το ίδιο ή με άλλο όνομα ή να τον αφήσουμε... στην κορνίζα του. Πριν κάνουμε κάτι τέτοιο, βέβαια, καλό θα ήταν να γνωρίζουμε λίγα πράγματα για τη ζωή του. Βλέπετε, ο μάγος που τους κορνίζωσε, φρόντισε και να τους... φακελώσει! Ενα κλικ, λοιπόν, στο μάτι του και ιδού τα χαρακτηριστικά του γενναίου μας κατά κατηγορία. Φαίνεται το επίπεδό του ως πολεμιστής - Fighter, Ninja, ως ιερέας - Priest και ως μάγος - Wizard. Πιο κάτω φαίνονται τα επιμέρους χαρακτηριστικά του: δύναμη, δεξιοτεχνία, ικανότητα μάγου, ικανότητα ιερέα και αντίσταση στη μαγεία και στη φωτιά. Τέλος πάντων, αν μας αρέσει, τον ανασταίνουμε και τον βάζουμε στο team, αν όχι, πάμε για κάτι καλύτερο, μέχρι να φτιάξουμε την ομαδάρα μας!

Τώρα πια έχουμε κάποια ομάδα, ξέρουμε πώς είναι "στημένη" στο χώρο από τις φιγούρες πάνω δεξιά, μπορούμε να τσεκάρουμε στα γρήγορα υγεία - αντοχή - μαγεία από τις στήλες δεξιά από τη φωτογραφία του καθενός και... καιρός να πούμε κάτι για τα spells, που βεβαίως και υπάρχουν, βεβαίως και είναι πολλά και βεβαίως δεν πρόκειται να σας τα μαρτυρήσουμε! Θα πούμε



Ενα από τα teleport fields που θα βρείτε στο dungeon. Προσοχή! Μπορεί να μεταφερθείτε οπουδήποτε! (Amiga)

μόνο ότι είναι αυτά τα σύμβολα πάνω από τις σκιές των όπλων (ή των χεριών) στα δεξιά της οθόνης, μπορείτε να διαλέξετε spell δείχνοντας με το "ποντίκι" το σύμβολο ή τα σύμβολα που θέλετε και διαλέγετε ποιος θα το πει, δείχνοντας πάλι στα κουτάκια πάνω από τα spells.

Αν χτυπήσουμε με το ποντίκι τις σκιές των όπλων στα δεξιά, παρουσιάζονται κάποιες επιλογές για τον τρόπο της επίθεσης που θα κάνει ο γενναίος μας! Καλό είναι να κρατάει κάποιο όπλο ώστε η επίθεση να είναι αποτελεσματική!

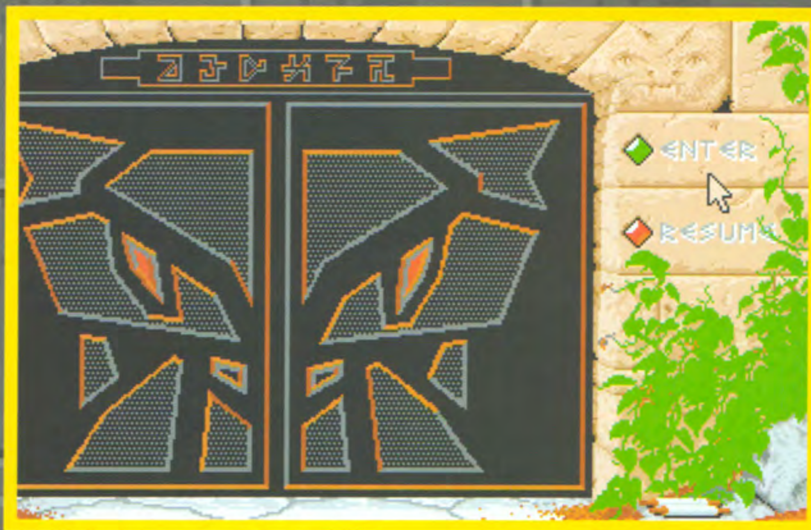
Καιρός για δράση, όμως! Η πρώτη πόρτα (ανοίγει με έναν μυστικό διακόπτη στο πάτωμα) είναι κάτι σαν τις καγκελόπορτες της φυλακής και ανοίγει με έναν τουλάχιστον ανατριχιαστικό θόρυβο.

Εδώ παίρνουμε και μια ιδέα για τα γραφικά του παιχνιδιού, που περιλαμβάνουν κάποιες πόρτες που σου θυμίζουν κάστρο του 15ου αιώνα, φίνες ξύλινες πόρτες - τελευταία λέξη της μόδας τότε -, και τοίχους, τοίχους, τοίχους, μισοσαπισμένους από την υγρασία και την πολυκαιρία, οι οποίοι προφανώς φτιάχτηκαν αιώνες πριν τις πόρτες, αλλά τι άλλο περιμένατε από ένα παιχνίδι που λέγεται Μπούντρούμι - Master!!! Οι τοίχοι αυτοί κρύβουν και μυστικούς διακόπτες, μαγικές τρύπες και κάθε είδους κλειδαριές - από εκείνες τις παλιές, με τα μεγάλα σιδερένια κλειδιά, μέχρι τελευταίου τύπου ασφαλείας που παίρνουν ειδικά σχεδιασμένα κλειδιά.

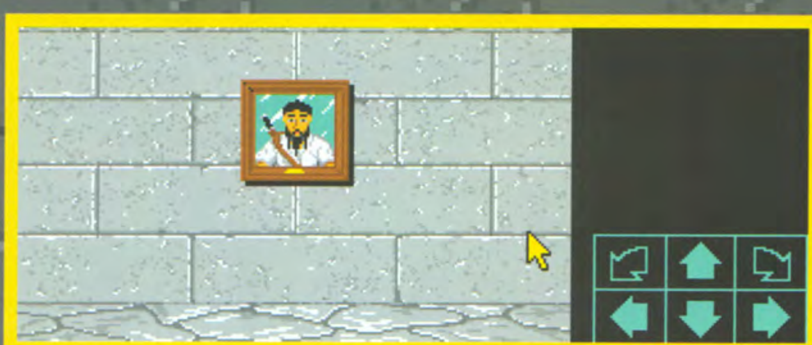
Προχωρώντας, βλέπουμε και τα πρώτα sprites που περιλαμβάνουν από μούμιες των Φαραώ της Αιγύπτου και μαγεμένα φυτά (και η σφαλιάρα πάει σύννεφο!) μέχρι κάτι τεράστιους σκορπιούς, που έχουν ξεμείνει από την εποχή των παγετώνων και που το μέγεθός τους καταλαμβάνει τη μισή οθόνη (και το σύννεφο πυκνώνει πολύ!). Μεταξύ αυτών υπάρχουν κάτι τεράστια δηλητηριώδη έντομα, φαντάσματα, φί-



Το σεντούκι που βρήκαμε, κρύβει φαγητά ηλικίας εκατοντάδων ετών. Θα χρειαστούμε σίγουρα αναψυκτικό. (Atari ST)



Η είσοδος του dungeon... ή αλλιώς, το κεντρικό μενού. (Atari ST)



Οχι, δεν είναι η αντανάκλαση της φάτσας σας. Είναι ένας παγιδευμένος ήρωας! (Amiga)

δια δηλητηριώδη και πολλά ΑΤΙΑ και ΑΤΜΙΑ (Αγνώστου Ταυτότητας Ιπτάμενα Αντικείμενα και Αγνώστου Ταυτότητας Μη Ιπτάμενα Αντικείμενα)!!! Ολα αυτά είναι κινούμενα sprites και η ταχύτητά τους έχει άμεση σχέση με την υγεία των γενναίων σας, γιατί όσο γρηγορότερα κινούνται αυτά τόσο λιγότερες ελπίδες έχετε να τη βγάλετε καθαρή!

Για να λέμε την αλήθεια, στην αρχή θα τα καταφέρετε καλά, είτε πετώντας τους οτιδήποτε με το ποντίκι είτε με τις επιλογές από τα όπλα που πιθανώς κρατάνε. Προσέξτε ότι όσα πράγματα πιάνετε με το ποντίκι και τα... κάνετε κλικ στο μάτι κάποιου, αυτό σας λέει χρήσιμα πράγματα για ό,τι βλέπει. Αν σας πει "consumable", είναι σίγουρα κάτι που άφοβα τρώγεται. Αν τώρα δείτε ότι η στήλη "Food" κάποιου έχει μειωθεί επικίνδυνα, δώστε του (στο στόμα φυσικά) κάτι να φάει. Ελπίζω να μη σας ενοχλεί το... ρέψιμο! Γιατί, δυστυχώς, οι γενναίοι μας είναι αγενέστατοι!

Προχωρώντας σιγά-σιγά, θα βρίσκετε διάφορα πράγματα είτε στο δρόμο πεταμένα, είτε σε ειδικά κιβώτια που ανοίγουν όταν τα βάλετε στο αριστερό χέρι κάποιου της παρέας, είτε σε διάφορες κρύπτες στους τοίχους. Στα πράγματα που θα βρίσκετε, περιλαμβάνονται και διάφορα όπλα, που περιττό να τονίσουμε ότι είναι πολύ-πολύ χρήσιμα! Τα όπλα αυτά είναι κυρίως σπαθιά διαφόρων μεγεθών, από μικρά μαχαίρια και κοντά γιαταγάνια (falchions) μέχρι κάτι υπέροχα σπαθιά (που χρησιμοποιούσε το ιππικό του 19ου αιώνα και ποιος ξέρει πού βρέθηκαν εκεί!) και ένα καλύτερο ακόμα που το ονομάζει "δέλτα" και που - αν φτάσετε μέχρι εκεί και το βρείτε - είναι μία πολύ καλή ιδέα να το έχετε σε κάποιο γερό χέρι! Υπάρχουν ακόμη τσεκούρια, μαγεμένα σπαθιά, αστράκια που σκοτώνουν, δηλητηριώδη βέλη, τόξα, σφεντόνες και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε! Στα όπλα μπορούμε να συμπεριλάβουμε και κάτι μαγικά ραβδάκια που αν βρίσκονται σε κάποιο χέρι, δίνουν έτοιμα κάποια καλά spells, αντί για επιλογή χτυπήματος. Αυτά φροντίστε να τα κρατάνε οι "πίσω" της ομάδας ώστε οι "μπροστά" να κρατάνε μόνο όπλα για δυνατά χτυπήματα.



Το παιχνίδι όμως περιλαμβάνει και δεκάδες άλλα πράγματα, όπως μπουκάλια για να φτιάχνετε φάρμακα με spells, ασκούς για νερό, μαγικά δακτυλίδια, θησαυρούς που χρησιμεύουν και σαν κλειδιά και φαγητά! Πολύ φαΐ και καλό! Από ψημένα κρεατικά μέχρι σαλατίτσες και φρούτα! Και δεν είναι μόνο αυτά τα φαγώσιμα στην ιστορία. Οποιο φυτό, φίδι ή... ρινόκερο (υπάρχουν και τέτοιοι) σκοτώσετε, δεν χάνεται αλλά μάλλον... ψήνεται και γίνεται φαγώσιμο!

Για το τέλος αφήσαμε τα ρούχα, που δεν είναι απλά ρούχα αλλά special ενδυμασίες. Υπάρχουν για κάθε γούστο και σε όλα τα μεγέθη: μπουφάν, δερμάτινα σακάκια, δερμάτινα παντελόνια, μπότες, αλεξίσφαιρα γιλέκα τελευταίου τύπου και κράνη, μέχρι αυτά των αστροναυτών με ειδική επένδυση για φωτιά και spells, όλα φτιαγμένα με την τελευταία τεχνολογία του 20ού αιώνα και μεταφερμένα στην ιστορία μας μάλλον με κάποια μηχανή του χρόνου! Ισως ακόμη να βρείτε κάποια κοσμήματα (για το λαιμό) που τα περισσότερα είναι μαγικά - τι κάνουν θα το ανακαλύψετε γρήγορα!

Τα προβλήματα του παιχνιδιού είναι πάμπολλα. Υπάρχουν σημεία όπου θα χρειαστείτε μία καλή μνήμη για να θυμηθείτε, π.χ., μία πόρτα που ανοίγει με αυτό το skeleton key που βρήκατε, προβλήματα τα οποία λύνονται με τη γνωστή μέθοδο "προσπάθεια και αποτυχία", όταν, για παράδειγμα, πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιο κλειδί σε μία από τις τρεις πόρτες που σας προσφέρονται, ή προβλήματα που χρειάζονται στρατηγική, όταν, π.χ., ανοίγει κάποια μυστική κρύπτη μόνο με τον κατάλληλο συνδυασμό (on - off) πέντε διακοπτών και πολλά ακόμα διαφόρων ειδών που θα ανακαλύψετε παίζοντας.

Αφήσαμε κάποια σημεία για το τέλος, μια και τα θεωρούμε ιδιαίτερα σημαντικά. Πρώτα είναι κάτι γαλάζιες κουρτίνες που είναι άλλοτε απλώς... κουρτίνες και άλλοτε τηλεμεταφορείς, μεταφέρουν δηλαδή την παρέα μας σε

κάποιο άλλο σημείο του παιχνιδιού (και πρέπει να σώζετε το παιχνίδι πριν από μία τέτοια τηλεμεταφορά, γιατί δεν ξέρετε τι θα συναντήσετε - συνήθως κάτι που βαράει!). Μετά έχουμε τις τρύπες στο πάτωμα, που αν είστε αρκετά υγιείς και έχετε σώσει το παιχνίδι, κάντε μια βουτιά μέσα, γιατί μπορεί να κρύβουν χρήσιμα πράγματα! Συχνά-πυκνά θα βρίσκετε και κάποιες πηγές, όπου μπορείτε να γεμίζετε τα ασκιά σας με νερό. Κάτι σημαντικό είναι και το βάρος των γενναίων σας, γιατί αν τους παραφορτώσετε, δεν μπορούν να τρέξουν και καμιά φορά χρειάζεται. Στο δρόμο σας θα βρείτε και πολλούς παπύρους (scrolls). Είναι απαραίτητοι για τη λύση της ιστορίας και, αν πρόκειται να τους παρατήσετε κάπου, φροντίστε πρώτα να τους διαβάσετε, είτε με το να τους βάζετε σε κάποιο χέρι είτε με το να τους... κάνετε κλικ στο μάτι κάποιου της παρέας.

Προχωρώντας, θα προσέξατε ότι η ομάδα ανεβαίνει επίπεδα, καλυτερεύει η υγεία της και η αντοχή της κ.λπ. Αυτό οφείλεται στην προπόνηση και μάλιστα ανάλογα με την προπόνηση ανεβαίνει και το επίπεδο: π.χ., αν πετάτε συνεχώς πράγματα στους εχθρούς σας, θα γίνετε καλύτερος Ninja, αν τα όπλα που ρίχνονται, προέρχονται από τις επιλογές στις σκιές των όπλων (δεξιά στην οθόνη), θα γίνετε καλύτερος πολεμιστής και πάει λέγοντας.

Πατώντας το δεξί πλήκτρο στο ποντίκι (και πάνω από τη στήλη της τροφής στο χαρακτήρα που εμφανίζεται) υπάρχουν τρεις φιγούρες: μία δισκέτα που μας επιτρέπει να σώσουμε το παιχνίδι - απαραίτητο να γίνεται συχνά - ένα... "zzz" και ένα "x"! Το x είναι απλώς Cancel, ενώ το "zzz" επιτρέπει στην παρέα να κοιμηθεί λιγάκι για να ανακτήσει τις δυνάμεις της, μια και το ξύλο που πέφτει, δεν είναι και λίγο!

Καιρός όμως για μία ανακεφαλαίωση. Το παιχνίδι είναι εξαιρετικό, τα γραφικά υπέροχα και ο ήχος σχεδόν αληθινός - τα εφέ ξεκινάνε από ένα απλό "γκουχ" όταν η παρέα κουτουλήσει σε κάποιον τοίχο και φτάνουν μέχρι το ανατριχιαστικό σφύριγμα κάποιας κόμπρας! Τα προβλήματα ξεκινάνε από το απλό άνοιγμα μιας πόρτας και φτάνουν μέχρι τη λύση πολύπλοκων μυστηρίων. Αυτά μαζί με τις περιγραφές ίσως να σας έχουν πείσει πια ότι δεν νοείται Atari ST χωρίς Dungeon Master. Αν μπορείτε να αφιερώσετε αρκετές νύχτες μπροστά σε μια οθόνη, το Dungeon Master είναι η καλύτερη αφορμή γι' αυτό!

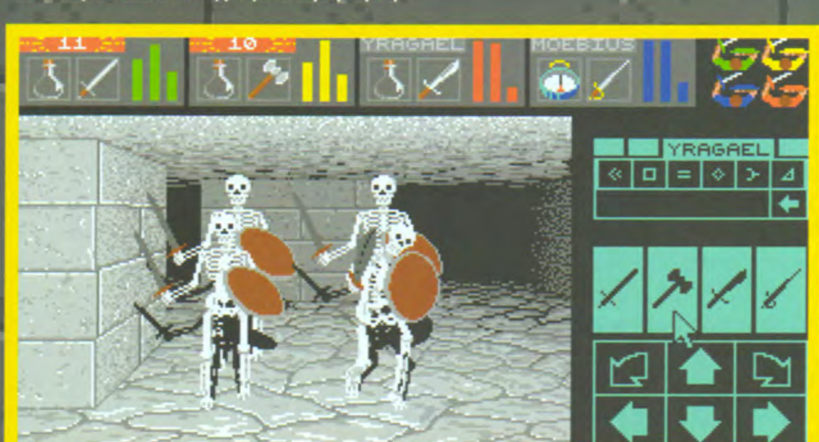


Τα τυπικά στατιστικά ενός χαρακτήρα. (Atari ST)



Τα scrolls προσφέρουν συμβουλές, στοιχεία για γρίφους και lore για το σενάριο. (DOS)

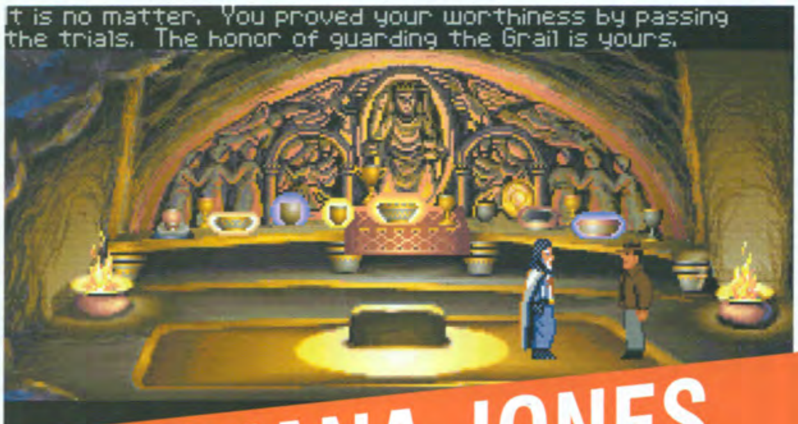
Μια παρέα σκελετών φράζει το δρόμο μας.



Trivia

- Η πρώτη μεταφορά του Dungeon Master σε άλλη πλατφόρμα έγινε για το Apple II GS. Το φοβερό ήταν ότι ολοκληρώθηκε πριν από τη βασική έκδοση για τον Atari ST.
- Η έκδοση για DOS έχει ένα πρόσθετο animation στο τέλος του παιχνιδιού και παίζει μουσική στην οθόνη της έναρξης.
- Η FTL κυκλοφόρησε στις ΗΠΑ ένα μικρό ηχείο, το οποίο συνδεόταν στη θύρα για joystick και ταυτόχρονα σε οποιοδήποτε ηχοσύστημα, για να προσφέρει ψηφιακό ήχο στο παιχνίδι. Πάνω στο ηχείο υπήρξε ένας 9-pin joystick adapter.
- Το Dungeon Master κέρδισε 20 βραβεία το 1998 και το 1999.





INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ξεκινώντας, πάρτε Σπίλμπεργκ, Λούκας, κελτική παράδοση και το τρομερό παιδί, τον Ιντιάνα Τζόουνς. Ανακατέψτε τα, προσθέτοντας πολλά εκατομμύρια δολάρια, γυμνασμένα ποντίκια και αρκετά φίδια. Τι θα βγει; Μα, φυσικά, η τρίτη, και για πολλούς η καλύτερη, περιπέτεια του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζόουνς.

Είδος: ADVENTURE Format: MS-DOS

Κατασκευαστής: CAPCOM Ετος: 1985

Το adventure παρακολουθεί, αρκετά πειστικά, τις βασικές πλευρές του σεναρίου της ταινίας. Παραλείπει το εισαγωγικό κομμάτι, που αναφερόταν στα εφηβικά χρόνια του Indy, και ξεκινά με τον ήρωά μας να επιστρέφει στο πανεπιστήμιό του, έχοντας πια στα χέρια του το σταυρό του Κολοράντο, και τα ρούχα του να στάζουν από το νερό. Βγαίνοντας από το πανεπιστήμιο, μαθαίνεις και αποδέχεσαι τη νέα αποστολή σου. Πρέπει να βρεις τον πατέρα σου και το Αγιο Δισκοπότηρο. Σύμφωνα με την κελτική παράδοση, οι σταυροφόροι έψαχναν γι' αυτό, επειδή θα χάριζε στον κάτοχό του την αθανασία. Η ίδια παράδοση θέλει το δισκοπότηρο να περιέχει το αίμα του Χριστού. Αφού λοιπόν βρεις το βιβλίο που σου έχει στείλει ο πατέρας σου, ξεκινάς για τη Βενετία. Εδώ, βασικός σκοπός σου είναι να βρεις τον τάφο του ιππότη, στην ασπίδα του οποίου αναγράφεται το μέρος όπου βρίσκεται το Αγιο Δισκοπότηρο. Μετά θα πας στην Αυστρία για να ελευθερώσεις τον πατέρα σου. Τέλος, και οι δύο μαζί πια, θα πρέπει να φτάσετε στην αρχαία πόλη Iskenderum, στο ναό όπου το Δισκοπότηρο φυλάγεται από τα χέρια των απίστων. Η βασικότερη διαφορά ανάμεσα στο σενάριο του adventure και σ' αυτό της ταινίας εμφανίζεται στις κατακόμβες της Βενετίας. Στο adventure η δράση είναι τελείως διαφορετική μέχρι να φτάσεις στον τάφο του ιππότη. Επίσης, στο adventure δεν υπάρχει το αντίστοιχο τμήμα του έργου, από τη στιγμή που φθάνουν στην Αίγυπτο, μέχρι που βρίσκουν το ναό. Φυσικά, δεν είναι δυνατό να απεικονιστούν όλες οι σκηνές της ταινίας στο παιχνίδι. Πάντως, έχοντας τελειώσει πρώτα το adventure και μετά δει την ταινία, ομολογώ ότι η μεταφορά του είναι πολύ πειστική, διατηρώντας σε πολύ μεγάλο βαθμό δύο από τα πλεονεκτήματα της ταινίας, την ατμόσφαιρα και το χιούμορ της.

Τα γραφικά του Indiana Jones μάς ξάφνιασαν. Περιμέναμε να δούμε τα γραφικά του Zak McKraken, αλλά ευτυχώς διαψευστήκαμε.

Και λέμε ευτυχώς, γιατί πρόκειται για εκπληκτικά γραφικά, από τα καλύτερα που έχουμε δει ως τώρα σε αντίστοιχο adventure με κίνηση. Και όταν μιλάμε για κίνηση, εννοούμε πραγματική κίνηση. Υπάρχουν μερικές σκηνές που περιέχουν εκπληκτική κίνηση γραφικών, λειτουργώντας σαν πραγματική κινηματογραφική ταινία. Οσοι νομίζουν ότι υπερβάλλουμε, δεν έχουν παρά να δουν τη σκηνή στις κατακόμβες, όπου τραβάει με το μαστίγιο την τάπα που κρατά τα νερά ή αυτήν μέσα στο ναό, όταν περνάει το πρώτο εμπόδιο. Φοβερή κίνηση, που πραγματικά σε καθηλώνει. Οι εικόνες των ορόφων του πύργου στην Αυστρία είναι πάρα πολύ καλές, θυμίζοντας έντονα τις αντίστοιχες από το Legend of the Sword. Συνολικά, τα γραφικά του βρίσκονται σε πολύ ψηλό επίπεδο, θυμίζοντας αρκετές φορές τα αντίστοιχα της Sierra, τα οποία, όμως, σίγουρα τα ξεπερνάει σε



Το δωμάτιο του Indiana είναι γεμάτο από χρήσιμα αντικείμενα. Ή μήπως όχι; (DOS)

κίνηση. Ο ήχος του, χωρίς να είναι κάτι εκπληκτικό - όπως κατά τη γνώμη μου συμβαίνει στο King's Quest IV - είναι αρκετά καλός και δένει αρκετά με την περιπέτεια. Οι πιο πειστικές μουσικές στιγμές εντοπίζονται σίγουρα στο σημείο όπου ο Indy βγαίνει στο περβάζι των παραθύρων για να ανέβει στο δεύτερο όροφο.

Ο χειρισμός των adventures της Lucasfilm είναι ιδιόμορφος. Κατ' αρχάς, με το F8 κάνεις restart, ενώ με το F5 επιλέγεις save/load. Εδώ υπάρχει μία αρκετά όμορφη παράσταση με το καπέλο και το μαστίγιο του Indy. Τέλος, η space bar λειτουργεί ως παύση. Στο κάτω μέρος της οθόνης, υπάρχει το μενού με τις έτοιμες εντολές. Αυτές είναι οι Push, Pull, Give, Open, Close, Look, Walk To, Pick Up, What Is, Use, Turn On, Turn Off, Talk και Travel. Η πιο σημαντική εντολή είναι η What Is. Σε κάθε οθόνη που μπαίνετε για πρώτη φορά, επιλέξτε την με το mouse, πατώντας πάνω της μία φορά το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και, αφού εμφανιστεί στο κάτω αριστερό μέρος των γραφικών, ψάξτε με το ποντίκι όλη την οθόνη. Ετσι θα μπορέσετε να δείτε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο. Για να κινηθείς, είτε επιλέγεις την Walk To και την έξοδο, π.χ., μία πόρτα, είτε επιλέγεις (πάντοτε με το ποντίκι) το μέρος της οθόνης όπου θέλεις να πας. Η κίνησή του είναι πολύ καλή, εκτός από ένα σημείο, όπου γίνεται πολύ εκνευριστική. Μέσα στο Zeppelin, ανεβαίνοντας στην οροφή του, βρίσκεσαι σε ένα Maze από έξι ορόφους. Πρέπει να ανέβεις στον έκτο και, ακολουθώντας μία ειδική διαδρομή, να κατέβεις ξανά στον πρώτο, όπου θα βρεις το biplane που είναι δεμένο στο αερόστατο. Στον πέμπτο όροφο, όμως, εκεί που αρχίζει η μοναδική διαδρομή, ο χειρισμός του Indy είναι σχεδόν αδύνατος. Σημειώστε ότι στο Maze, αλλά και στο τέλος της περιπέτειας, όπως και όταν συζητάς ή παλεύεις, δεν μπορείς να σώσεις. Παίξαμε πάνω από είκοσι φορές το συγκεκριμένο σημείο και μόνο μία κατορθώσαμε να διασχίσουμε την πλατφόρμα. Κρίμα, γιατί χαλάει τη συνολική εικόνα της περιπέτειας, που κατά τα άλλα είναι πολύ καλή.

Η εταιρεία πρόσεξε άλλο ένα σημείο. Μέσα στην περιπέτεια, υπάρχουν αρκετά εμβόλιμα κινηματογραφικά κομμάτια. Αυτά, αν δεν θέλεις να τα δεις, μπορείς - πατώντας τα πλήκτρα του mouse - να τα περάσεις. Το τονίζουμε αυτό ως πάρα πολύ σπουδαίο γιατί διευκολύνει σημαντικά το χρήστη. Στην ακριβώς αντίπερα όχθη, δυστυχώς, βρίσκεται το Larry III, όπου η σκηνή που η Patti και ο Larry κάνουν έρωτα, διαρκεί περίπου 15 λεπτά, χωρίς εσύ να μπορείς να κάνεις τίποτε. Σημειώστε ότι εδώ, η εταιρεία έχει βάλει και αρκετούς διάλογους μεταξύ των χαρακτήρων, κάτι που ανεβάζει σημαντικά την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, αλλά και το επίπεδο δυσκολίας της.

Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε μία περιπέτεια που να συνδυάζει πολύ καλό χιούμορ, ατμοσφαιρική δράση και εντυπωσιακή κίνηση χαρακτήρα. Το χιούμορ είναι διάχυτο παντού, ακόμη και σε πολλές σκηνές κίνησης του Indy. Οι διάλογοι είναι πολύ προσεγμένοι, διαποτισμένοι από ευρηματικότητα και αυτοσαρκασμό του ήρωα. Το μέρος της περιπέτειας που εξελίσσεται μέσα στο ναό, είναι μοναδικό, εκπληκτικό. Και οι τρεις γρίφοι έχουν αποδοθεί θαυμάσια, δημιουργώντας μία εξαιρετική ατμόσφαιρα περιπέτειας, την καλύτερη που έχω δει μέχρι τώρα. Αλλά και η σκηνή που ο Indy δοκιμάζει το Holy



Η Elsa και ο Marcus συναντούν τον Indy στη Βενετία. Τι ρομαντικό περιβάλλον! (DOS)

Trivia

- Οπως και σε πολλά ακόμα games της LucasArts, κάπου στο background εμφανίζεται το δίδυμο Sam & Max. Βρίσκονται στο γραφείο του Indy, μεταμφιεσμένοι σε τοτέμ.
- Στη γερμανική έκδοση του παιχνιδιού, όλα τα σήματα του Γ' Ράιχ εξαφανίστηκαν. Αυτό συνέβη, διότι υπάρχει συγκεκριμένος νόμος στη Γερμανία που δεν επιτρέπει την ύπαρξη παιχνιδιών που θα θυμίζουν το καθεστώς του Χίτλερ. Και τα video games θεωρούνται, "νομικά", παιχνίδια.
- Το εμπορικό πακέτο περιείχε το εξαιρετικά καλογραμμένο "Holy Grail Diary", που θεωρείται ένα από τα σημαντικότερα διαφημιστικά κόλπα της εποχής. Εκτός από το ότι προσφέρει μία μοναδική αναγνωστική απόλαυση, περιέχει σημαντικά στοιχεία για την επίλυση του τελευταίου γρίφου του παιχνιδιού.

SOFTWARE REVIEW



Μια επίσκεψη στο γυμναστήριο μεγαλώνει τα μπράτσα του αρχαιολόγου. (DOS)

Grail, πριν το πάει στον πατέρα του, είναι πολύ καλή. Ολοκληρώνοντας, η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι από τα κύρια ατού της, εντυπωσιακή αλλά και - το κυριότερο - πειστική. Το χιούμορ που είναι διάχυτο, είναι εξαιρετικό, πολύπλευρο και, πολλές φορές καταλυτικό.

Η δράση της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε κυρίως μέρη: το πρώτο περιλαμβάνει την προετοιμασία του ήρωα, πριν φύγει για τη Βενετία. Το δεύτερο περιλαμβάνει την προσπάθεια του Indy να ανακαλύψει τον τάφο του ιππότη, μέσα στις κατακόμβες. Το τρίτο, την προσπάθεια να ελευθερώσει τον πατέρα του, από το κάστρο που τον κρατούν αιχμάλωτο. Το τέταρτο την απόδραση από τη Γερμανία, ώστε να φτάσει στο Iskenderum. Και τέλος, το πέμπτο περιέχει την προσπάθεια του Indy να λύσει τους τρεις γρίφους, με τη βοήθεια του Grail Diary, έτσι ώστε να βρει το Αγιο Δισκοπότηρο και να σώσει τον πατέρα του.

Η δράση της περιπέτειας αφήνει τη δυνατότητα για πολλές, παράλληλες λύσεις. Η διαφορά προσδιορίζεται μόνο στο πόσο υψηλό σκορ θα πετύχεις. Ετσι, στον πατέρα σου μπορείς να φτάσεις με δύο διαφορετικούς τρόπους. Το ίδιο ισχύει και για την απόδρασή σου από τη Γερμανία. Μπορείς να φύγεις είτε κατευθείαν με ένα biplane είτε μέσω του Zeppelin. Υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι που μπορείς να τελειώσεις την περιπέτεια, χωρίς να τους λύσεις, αλλά το αντίτιμο βρίσκεται στις δυσκολίες που θα συναντήσεις παρακάτω. Για να γίνουμε πιο σαφείς: είναι απαραίτητο να πάρεις τον πίνακα, στην αρχή, από το σπίτι του πατέρα σου; Οχι. Αν όμως δεν τον πάρεις, τότε ορισμένα φυλάκια στη Γερμανία τα περνάς μόνο παλεύοντας, κάτι που δυσκολεύει πάρα πολύ τις προσπάθειές σου. Δεν αρκεί όμως μόνο να πάρεις τον πίνακα, αλλά πρέπει και να τον χρησιμοποιήσεις σωστά. Ετσι, αργότερα θα βρεις ένα πάσο. Σε τι χρησιμεύει; Εξαρτάται από το τι δίνεις στους Γερμανούς, άμα σε πιάσουν με τον πατέρα σου. Αν δώσεις το παλιό βιβλίο, τότε το πάσο δεν χρησιμεύει σε τίποτε. Αν όμως δώσεις το Grail Diary, τότε θα δεις μία επιπλέον σκηνή, όπως στο έργο, που ο Indy πάει στη Γερμανία. Εδώ, στον Χίτλερ, δώσε να σου υπογράψει αυτόγραφο στο πάσο! Τώρα πια θα μπορείς να περάσεις όλους τους φρουρούς στα φυλάκια, χωρίς καμία δυσκολία.

Ας δούμε όμως αναλυτικά πώς περνάς τους φρουρούς στο κάστρο. Τον πορτιέρη χτύπα τον. Πέφτει αμέσως. Στο ισόγειο βρίσκεις τρεις φρουρούς. Στο μεθυσμένο επίλεξε "1. Hello and how are you?" και "2. Maybe I get you another drink". Σου δίνει το stein. Πριν από τις σκάλες που οδηγούν στον πρώτο όροφο, υπάρχουν δύο φρουροί. Στον πρώτο αριστερά, δίπλα στην αποθήκη, με τις εντολές "1. Where is prisoner? I've come to interrogate him". Τώρα, "2. Gestapo. Special investigations. I am Dietrich's successor" και "3. How do you know about that? Are you leaking information?" Στο φρουρό στις σκάλες, επίλεξε "1. Hi! I'm selling fine leather jackets, like the one I'm wearing". Μετά "2. I've got authorization. How else would I get here?" και "3. 15 marks. Just the thing for guard duty on cold nights". Σου δίνει 15 μάρκα. Είναι σημαντικό να προσέχεις να περνάς τους φρουρούς, όπως ήσουν ντυμένος όταν τους συνάντησες για πρώτη φορά. Ετσι, αυτούς τους δύο πρέπει να τους περνάς πάντοτε ντυμένος ως Indy. Γέμισε με μπίρα το stein στην κουζίνα και χρησιμοποίησέ τη για να σβήσεις τα κάρβουνα. Γέμισε ξανά το stein και πάρε και το κρέας. Από την αποθήκη πάρε τη στολή του υπηρέτη, ενώ από την τραπεζαρία με το τζάκι, πήγαινε στην πανοπλία και κάνε Use Armor. Το τσεκούρι θα αφήσει μία σχισμή στο χαλί. Αυτό είναι απαραίτητο, πριν σε πιάσουν αιχμάλωτο για να ξέρεις πού θα βάλεις την καρέκλα, ώστε το τσεκούρι να κόψει τα σκοινιά και όχι εσένα. Ανέβα στον πρώτο όροφο. Στο πρώτο δωμάτιο, ντύσου υπηρέτης. Προχώρα στο διάδρομο. Θα συναντήσεις το φρουρό που φυλάει το δωμάτιο με τους πίνακες. Σ' αυτόν, ως υπηρέτης, Offer Painting. Μόνο έτσι θα δεις τη σκηνή με το πάσο και έτσι αργότερα θα μπορέσεις να το βρεις. Σημείωσε ότι το φρουρό αυτό τον περνάς και ως Indy, αλλά έτσι δεν θα βρεις το pass. Στη στροφή σ' ένα δωμάτιο, μέσα σ' ένα κιβώτιο, βρίσκεις μία στολή. Εξέτασέ την και θα βρεις ένα κλειδί. Ντύσου με τα κανονικά ρούχα σου, κατέβα κάτω και από την αποθήκη, πάρε τη στολή του αξιωματικού. Ανέβα ξανά πάνω και φόρεσέ την. Από εδώ και πέρα είσαι μόνος σου.

Στο αεροδρόμιο, για να πετάξεις με το Zeppelin, πρέπει να κλέψεις τα εισιτήρια που έχει στην τσέπη του ο άνθρωπος που διαβάζει εφη-



μερίδα. Μέσα στις κατακόμβες, πώς περνάς την πόρτα με το μυστικό όργανο; Διάβασε το diary. Σημείωσε τις νότες. Απλώς φτιάξε ένα πεντάγραμμο όπου υπάρχει μία νότα κάτω από τη γραμμή, η 1, η επόμενη νότα πάνω στη πρώτη γραμμή, η 2, η επόμενη πάνω στη δεύτερη γραμμή, η 3 κ.λπ. Ετσι, μετάφρασε τις νότες που σου δίνει το βιβλίο: π.χ., ας είναι 5, 6, 2, 1, 1. Τώρα, πήγαινε στο όργανο, και μετρώντας ως πρώτο το κρανίο δεξιά, όπως τα κοιτάς, σπρώξε τα, κατά τη σειρά της αρίθμησης. Σύμφωνα με το παράδειγμά μας, σπρώξ' πρώτα το 5ο, μετά το 6ο και το 2ο, το 1ο και η πόρτα θα ανοίξει. Απλό;



Οι μυστικές κατακόμβες κάτω από τη βιβλιοθήκη. (DOS)

Το Indiana Jones είναι ένα μοναδικό adventure. Φοβερό χιούμορ, εκπληκτική κίνηση χαρακτήρα, όμορφη δράση, εναλλακτικές λύσεις, εντυπωσιακό. Το τελευταίο μέρος του είναι ένα μικρό αριστούργημα. Μην το χάσετε με τίποτε, γιατί... εσείς θα χάσετε!

Η περιπέτεια ξεκινά με τον Indy να επιστρέφει στο Barnett College, στη Νέα Υόρκη, το έτος 1938. Μπαίνοντας συναντάς τον Marcus. Αφού του δείξεις το σταυρό που έφερες, σου ζητά τις σημειώσεις που του χρωστάς. Εδώ βρίσκεται και το κλείδωμα του adventure από την εταιρεία. Μετά, ο Indy πάει και αλλάζει ρούχα, γιατί ήταν μούσκεμα. Ξεκινάς από το γυμναστήριο. Μία καλή αρχή είναι να προπονηθείς στο box. Επίλεξε WALK TO LOCKER ROOM. Αλλάζεις και ανεβαίνεις στην παλαίστρα. Επίλεξε το LETS HAVE A GOOD WORKOUT. Παλεύεις με τα πλήκτρα 3 και 9. Αφού θεωρήσεις πως έχεις εξασκηθεί αρκετά, επίλεξε το I THINK I'LL PASS FOR NOW. MAYBE ANOTHER TIME. Αφού αλλάξεις ξανά, βγες έξω (WALK TO DOOR). Πήγαινε στον Marcus και TALK TO MARCUS. Τώρα, WHAT DO YOU MEAN, CONSIDERING HIS SITUATION? Απάντησε AFTER MY JOB, EH? WHO IS THIS EXPERT? Τώρα επίλεξε OPEN DOOR (στα δεξιά) και WALK TO DOOR. Μέσα TALK TO STUDENTS και JUST A MOMENT FOLKS. I'M SURE WE CAN WORK SOMETHING OUT. Τώρα, PLEASE RELAX I HAVE A SOLUTION THAT IS FAIR FOR EVERYONE και IRENE, TAKE DOWN NAMES AND I WILL SEE EVERYONE IN ORDER. Επιτέλους μπαίνεις στο γραφείο σου. Εκεί βρίσκονται διάφορα γράμματα. PICK UP JUNK MAIL και αμέσως PICK UP LETTERS. Τώρα, PICK UP PAPERS. Α-χα! Ενα δέμα. PICK UP PACKAGE. Αφήνεις όλα τα άλλα. OPEN PACKAGE. Βρίσκεις το Grail Diary του πατέρα σου. Τώρα OPEN WINDOW, το δεξί όπως βλέπεις και WALK TO WINDOW. Εδώ σε περιμένουν δύο τύποι και σε πάνε στον Donovan. Μαθαίνεις ότι ο πατέρας σου που δούλευε γι' αυτόν, αναζητώντας το Αγιο Δισκοπότηρο, έχει εξαφανιστεί. Αναλαμβάνεις, λοιπόν, τη δουλειά και βρίσκεσαι ξανά έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα, TRAVEL TO HENRY'S HOUSE. Στο πρώτο δωμάτιο, PULL BOOK CASE (την πάνω). Αφού πέσει στην πίσω μεριά της PICK UP STICKY TAPE. Από το διπλανό δωμάτιο, PICK UP PAINTING. Δείχνει ένα τρόπαιο. Τώρα, WALK TO DOOR. Εξω από το πανεπιστήμιο, WALK TO WINDOW. Με την "what is" εντολή, βρες το jar στην δεξιά ντουλάπα και USE STICKY TAPE IN JAR. Το διαλυτικό υγρό που περιέχει, λιώνει την ταινία και βρίσκεις ένα μικρό κλειδί. WALK TO WINDOW και ξανά TRAVEL TO HENRY'S HOUSE. Μόλις μπεις, αριστερά από την πόρτα, PICK UP PLANT και PICK UP TABLE CLOTH. Τώρα, USE SMALL KEY IN CHEST. Ανοίγει. PICK UP OLD BOOK και WALK TO DOOR. Τώρα επίλεξε TRAVEL TO THE PLANE TO VENICE. Αφού φτάσεις, συναντάς τη Mrs Schneider, η οποία σε οδηγεί στη βιβλιοθήκη όπου εργαζόταν ο πατέρας σου, πριν εξαφανιστεί. Μέσα, WALK TO STACKS κάτω αριστερά. Στην πρώτη βιβλιοθήκη, με την "what is" εντολή, εντόπισε, στο



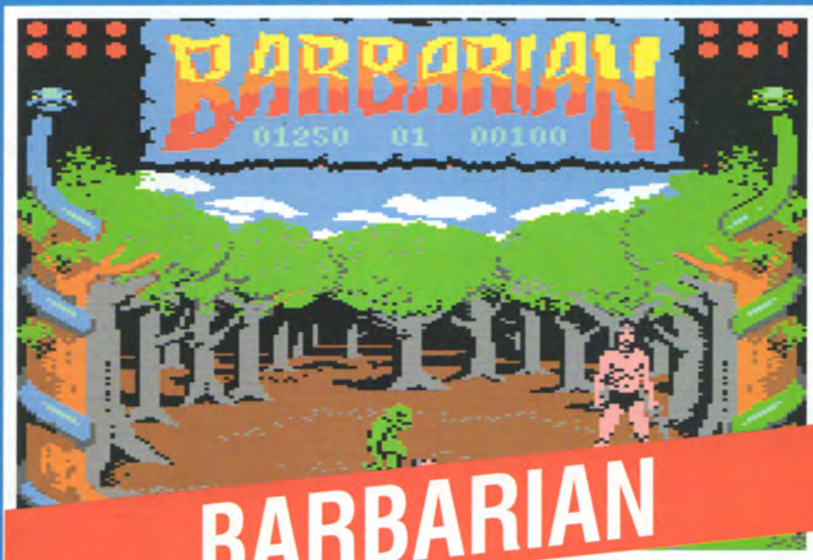
Ο Indy ταξιδεύει στην Αυστρία για να σώσει τον πατέρα του. (DOS)

μέσο του δεύτερου από κάτω ραφιού, στην τελευταία στήλη, το βιβλίο και PICK UP BOOK. Αναφέρεται στο πώς να πετάς ένα biplane. LOOK MANUAL. Σημείωσε προσεκτικά τις οδηγίες, γιατί θα σου χρειαστούν αργότερα. WALK TO NEXT ROOM αριστερά. Μπαίνοντας, βλέπεις ρωμαϊκά νούμερα, όπως αυτά που έψαχνε ο πατέρας σου. LOOK GRAIL DIARY. Σου λέει ποιο παράθυρο να ψάξεις και αναφέρει κάποιους αριθμούς (σε random), π.χ., αν μπεις, ακολούθησε το πρώτο από δεξιά. WALK TO SHELVES (αριστερά).

Η συνέχεια επί της οθόνης.



Ο Indy βρίσκει τελικά τον πατέρα του. (Atari ST)



BARBARIAN

Είδος: **HACK 'N' SLASH** Format: **AMSTRAD CPC**

Κατασκευαστής: **MELBOURNE HOUSE** Ετος: **1987**



Η μονομαχία αρχίζει. (Amiga)

Θυμάστε το άγριο βλέμμα του Σβαρτσενέγκερ στο "Κόναν ο Βάρβαρος"; Ε λοιπόν, βγάλτε έξω τις μπρατσάρες και τη σωματάρα σας, φορέστε το βλέμμα που λέγαμε κι ετοιμαστείτε για τα δύσκολα. Ταξιδάκι, όχι διακοπών, όμως, πίσω στο παρελθόν σε φανταστική χώρα.

Με την ευκαιρία, τον Drax τον ξέρετε;

Όχι;

Α, είναι ένας ευγενέστατος και συμπαθέστατος μάγος που έχει κλέψει την πριγκίπισσα Μαριάννα, την οποία θα πρέπει να σώσετε. Φορτώστε, λοιπόν, το παιχνίδι, πηγαίνετε στον Drax και, αφού του εξηγήσετε ευγενικά την κατάσταση (ότι, δηλαδή, περιμένουν games για φόρτωμα και ακρογιαλιές για μπάνιο), αυτός θα σας δώσει τη Μαριάννα για να την πάτε σπίτι της (ή σπίτι σας). Πάντως, μη στοιχηματίστε ότι σας πειράζω, γιατί θα κερδίσετε. Τα πράγματα, λοιπόν, στο "Barbarian" δεν είναι τόσο απλά.

Κατ' αρχάς, ο φίλτατος Drax δεν έχει καμία διάθεση να σας δώσει πίσω τη Μαριάννα. Βέβαια, για να λέμε του στραβού το δίκιο, μόλις την είδα στο εξώφυλλο της κασέτας, αποφάσισα πως ούτε εγώ θα σας την έδινα. Τέλος πάντων, άλλο εγώ, άλλο ο Drax.

Το Barbarian εισάγει έναν νέο τύπο πολεμικής τέχνης, μόνο που αυτή τη φορά χρησιμοποιείτε κι ένα ξίφος για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας. Εχετε στη διάθεσή σας 16 κινήσεις, 8 αμυντικές και 8 επιθετικές. Οι επιθετικές κινήσεις είναι χτυπήματα και με το ξίφος, αλλά και με το σώμα (πόδια, κεφάλι κ.λπ.).

Αρχίζετε, λοιπόν, το παιχνίδι και πρέπει να αντιμετωπίσετε διάφορους τύπους, στους οποίους δεν μπορεί, κάτι θα πρέπει να έχετε κάνει, αλλιώς δεν





Ο αντίπαλος χάνει την ισορροπία του. (Amiga)



Στο τέλος αντιμετωπίζεις το μάγο, ο οποίος εκτοξεύει μπάλες φωτιάς που πρέπει να αποφύγεις. (ZX Spectrum)



Αν τα καταφέρεις, το κορίτσι είναι δικό σου. (ZX Spectrum)

εξηγείται γιατί είναι τόσο μανιασμένοι μαζί σας.

Η αντοχή σας (καθώς και του αντιπάλου σας) φαίνεται στην οθόνη με έξι τελείες για τον καθένα. Αναλόγως με το χτύπημα που δέχεστε, σας αφαιρείται μία ή μισή τελεία. Φυσικά, αν οι τελείες σας εξαφανιστούν... καλά σαράντα.

Μόλις ένα από τα δύο σώματα σωριαστεί νεκρό, βγαίνει στην οθόνη ο δεινοσαυράκος του Πελέ, βλέπει αν το κεφάλι είναι κομμένο (αν είναι, παίζει λίγο μπάλα) και παίρνει το νεκρό για το αιώνιο ταξίδι.

Αυτό, βέβαια, που κάνει το παιχνίδι πιο ελκυστικό, είναι το πάρα πολύ καλό animation που διαθέτει, που κατά τη γνώμη μας, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει.

Φυσικά, τα ηχητικά εφέ και το καλοσχεδιασμένο φόντο, του προσθέτουν επίσης πάρα πολύ.

Πάντως, από τα καλύτερα στοιχεία του παιχνιδιού, είναι η φωτογραφία της Μαριάννας.



Ο απαίσιος μάγος παρακολουθεί τη μάχη. (Apple II)

Trivia

- **Πολλά από τα samples που ακούγονται στο παιχνίδι, προέρχονται από την ταινία "Red Sonja" με τον Arnold Swartzenegger και την Brigitte Nielsen.**
- **Το Barbarian ήταν ένας από τους πρώτους τίτλους που απαγορεύτηκαν στην Γερμανία εξαιτίας του προκλητικού εξωφύλλου του.**



COMMANDO

Είδος: **SHOOT 'EM UP** Format: **COMMODORE 64**

Κατασκευαστής: **CAPCOM** Ετος: **1985**

Από τότε που οι εξωγήινοι έπαψαν να ασχολούνται με... εισβολές στη Γη, εμείς οι γήινοι αποφασίσαμε να σκοτωνόμαστε μεταξύ μας. Αυτή τη φορά, λοιπόν, χρειάστηκε να επιστρατεύσουμε όλες τις δυνάμεις μας, όχι για να εξοντώσουμε τους πολυάριθμους αντιπάλους μας, αλλά για να πείσουμε τον πιο γεροδεμένο από τους 279 συντάκτες μας να αναλάβει να φέρει σε πέρας αυτή την αποστολή.

Αφού, λοιπόν, ο ήρωάς μας εξοπλίστηκε με ένα πολυβόλο M60, που όλως τυχαίως υπήρχε στο δεύτερο συρτάρι του γραφείου του αρχισυντάκτη, και μάζεψε έξι χειροβομβίδες από τους υπόλοιπους συναδέλφους του που βρίσκονταν εκείνη τη στιγμή στα γειτονικά γραφεία, ξεκίνησε για τη μεγάλη μάχη.

Στο πρώτο στάδιο του παιχνιδιού, θα δείτε τους εχθρούς να σας επιτίθενται από κάθε κατεύθυνση και το καλύτερο που έχετε να κάνετε, είναι να πυροβολείτε συνεχώς ή να ρίχνετε μερικές από τις βόμβες που διαθέτετε. Στόχος σας είναι να φτάσατε όσο πιο μακριά μπορείτε, ώστε να εξοντώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, να καταστρέψετε τα εχθρικά οχήματα που θα συναντήσετε (τζιπ, μοτοσικλέτες κ.λπ.) και να ελευθερώσετε τους λωτούς που θα βρείτε στο δρόμο σας.

Αν σταθείτε τυχεροί, θα βρεθείτε μπροστά σε μία πόρτα και αν καταφέρετε να προχωρήσετε, θα συνεχίσετε στο δεύτερο στάδιο του παιχνιδιού. Εκεί οι αντίπαλοί σας χρησιμοποιούν πιο εξελιγμένες μεθόδους και, αντί να τρέχουν ακάλυπτοι γύρω σας, έχουν χωθεί μέσα σε χαρακώματα. Για να τους αντιμετωπίσετε, λοιπόν, θα πρέπει να ρίχνετε βόμβες και φυσικά να αποφεύγετε συνεχώς τα πυρά τους. Πιο κάτω, θα συναντήσετε μοτοσικλέτες και αυτοκίνητα να περνούν σαν να μη συμβαίνει τίποτα, οπότε, αν δείξετε την κατάλληλη επιδεξιότητα και τα καταστρέψετε, ρίχνοντας μια βόμβα, θα κερδίσετε αρκετούς βαθμούς .Το σκηνικό της μάχης συμπληρώνεται από κανόνια που ρίχνουν συνεχώς, δημιουργώντας έτσι ένα φράγμα πυρός, τα οποία σε συνδυασμό με τους "πλανόδιους" αντιπάλους σας, καταφέρνουν να σχηματίζουν μία... "ρομαντική" εικόνα.

Στο τρίτο στάδιο, τα πράγματα δυσκολεύουν περισσότερο, στο τέταρτο "άστα να πάνε" κ.ο.κ. μέχρι να φτάσουμε στο μοιραίο GAME OVER.

Αλλά, όταν τελειώσει το παιχνίδι, θα





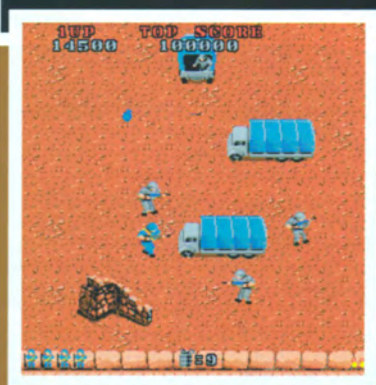
συναντήσετε έναν πρωτότυπο τρόπο για να γράψετε το όνομά σας (αν, βέβαια, έχετε κάνει το απαραίτητο σκορ...). Κάθε χαρακτήρα που πρόκειται να γράψετε, τον σημαδεύετε, μετακινώντας το σκόπευτρο που υπάρχει και τον πυροβολείτε, χρησιμοποιώντας και πάλι το όπλο που διαθέτετε.

Δεν θα μιλήσουμε, βέβαια, για την ποικιλία γραφικών που διαθέτει το πρόγραμμα - αφού κάτι τέτοιο χαρακτηρίζει τα περισσότερα προγράμματα που κυκλοφορούν σήμερα - αλλά για τον ήχο, ο οποίος υπάρχει μόνο στην έκδοση του για Commodore. Βλέπετε, ανάμεσα στις εκδόσεις του προγράμματος για Spectrum και Commodore, υπάρχουν αρκετές διαφορές, όπως άλλωστε θα ήταν φυσικό, αλλά αυτή τη φορά ο Commodore κατάφερε να μονοπωλήσει σχετικά με το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι του παιχνιδιού. Η έκδοση του COMMANDO για τον Spectrum, επίσης, μου φάνηκε κάπως πιο δύσκολη και, φυσικά, στα graphics ο Commodore τα κατάφερνε σαφώς καλύτερα από το μικρότερο Spectrum.

Είναι σίγουρο πάντως, πως όποιον από τους παραπάνω υπολογιστές κι αν έχετε, φορτώνοντας το COMMANDO, μπορείτε να βγάλετε τα απωθημένα σας, ή να... αποκτήσετε και άλλα σε περίπτωση που ο υπολογιστής τα καταφέρει καλύτερα από εσάς!



Ενας αιχμάλωτος πολέμου συνοδεύεται από φρουρούς. (Amstrad CPC)



Φύγε από το δρόμο πριν σε πατήσουν τα φορτηγά. (Amiga)



Μια γουλιά νερό πριν συνεχίσουμε στο επόμενο επίπεδο. (Amiga)

Τα πράγματα δυσκολεύουν. Προσπαθώ να επιβιώσω στους διαδρόμους ενός αεροδρομίου. (C64)



Trivia

- Ο προγραμματιστής της έκδοσης για το Intellivision, John Tomlinson, καθυστερούσε υπερβολικά και η επίσημη κυκλοφορία δεν αργούσε να έρθει. Ετσι, ο David Warhol τον "απήγαγε" και τον κράτησε στο σπίτι του μέχρι να ολοκληρώσει τον κώδικα.
- Το γεμάτο ενέργεια soundtrack του Commando για τον Commodore 64 γράφτηκε από τον Tom Hubbard μέσα σε μία νύχτα, στα γραφεία της Elite Software.
- Η γερμανική έκδοση είχε τον τίτλο Space Invasion, λόγω της νομοθεσίας για τη βία που εφαρμοζόταν εκείνη την εποχή.



SOFTWARE REVIEW

Πριν από καιρό, η Taito corporation είχε κυκλοφορήσει ένα μηχάνημα που λεγόταν Night mission. Ομολογουμένως, ήταν ένα αρκετά καλό game.



DOUBLE DRAGON

Είδος: **BEAT 'EM UP** Format: **ARCADE**

Κατασκευαστής: **TAITO** Ετος: **1987**

Ο απόγονός του ονομάζεται Double Dragon. Είναι, φυσικά, πιο εξελιγμένο από το Night Mission σε όλους τους τομείς και η ιστορία του είναι η εξής:

Μία συμμορία επιτίθεται στην αγαπημένη σας και, αφού την κάνει μαύρη στο ξύλο, την απαγάγει. Εσείς, φυσικά, θα πρέπει να την σώσετε, έτσι δεν είναι;

Ξεκινάτε, λοιπόν, προχωρώντας μέσα στους κακόφημους δρόμους του Μπρόνξ σε αναζήτηση των αλιτήριων. Φυσικά, κανένας δεν θα σας υποδεχτεί με ανοιχτές αγκάλες. Ετσι, έχετε να αντιμετωπίσετε κάθε καρυδιάς καρύδι: από σωματώδεις χούλιγκαν με αλυσίδες και ρόπαλα μέχρι πρωταθλητές του καράτε.

Το μόνο όπλο, όμως, που διαθέτετε είναι τα χέρια σας. Οπως καταλαβαίνετε, τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα.

Το Double Dragon, όμως, σας δίνει ένα αβαντάζ: μπορεί να παιχθεί από δύο παίχτες ταυτόχρονα. Ο ένας ελέγχει τον έναν από τους "καλούς" και ο άλλος το δεύτερο. Με αυτό τον τρόπο, η ζωή γίνεται κάπως πιο εύκολη - τουλάχιστον στην αρχή - διότι, καθώς προχωράει το παιχνίδι, μπορεί να σας επιτεθούν πέντε ή έξι ταυτόχρονα.

Το παιχνίδι διαθέτει μια ποικιλία από χτυπήματα και λαβές - κάτι ανάμεσα σε καράτε και κατς. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να φιλοδωρήσετε τον αντίπαλό σας με μια ιπτάμενη κλοτσιά, ενώ σε κάποια άλλη περίπτωση, μπορείτε να τον στριφογυρίσετε πάνω από το κεφάλι σας και να τον πετάξετε απέναντι.

Ο θάνατος μπορεί να σε βρει ακόμη και σ' ένα ειδυλλιακό δάσος. (Genesis)



Όλα αυτά κάνουν το χειρισμό του παιχνιδιού κάπως πολύπλοκο, αν και όχι ιδιαίτερα δύσκολο. Το χειριστήριο αποτελείται από έναν μοχλό και τρία κουμπιά, που ο συνδυασμός τους αποτελεί και μια ιδιαίτερη κίνηση. Φυσικά, σε two players game, κάθε παίκτης έχει το δικό του μοχλό.

Με τόσα πολλά (σε αρκετές περιπτώσεις 6 ή 7) και τόσο μεγάλα sprites κινούμενα ταυτόχρονα στην οθόνη, θα περίμενε ίσως κάποιος ότι το animation θα είχε προβλήματα.

Εμείς, πάντως, μπορούμε να σας βεβαιώσουμε ότι δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Το animation είναι αρκετά φυσικό όσον αφορά στην κίνηση πάνω στη μάχη, ενώ είναι κάπως πιο scrolling στο περπάτημα.

Με λίγα λόγια, μερικές φορές έχεις την εντύπωση ότι τα sprites μάλλον γλιστρούν παρά περπατούν στο δρόμο.

Οι προγραμματιστές βέβαια έχουν φροντίσει και για το ανάλογο φόντο. Τα background graphics έχουν πάρα πολύ όμορφα χρώματα, ενώ δεν λείπουν από τους τοίχους των σπιτιών και κάποιες διαφημίσεις γνωστών εταιρειών. (Η διαφήμιση προχωρεί ακάθεκτη σε όλο και περισσότερους τομείς.)

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι sampled βέβαια (και στερεοφωνικός) και περιέχει όλο το φάσμα των θορύβων της μάχης. Αυτό είναι και το μεγάλο πλεονέκτημα των arcade games σε σχέση με τους home micros: δεν έχουν περιορισμούς στο hardware.

Πάντως, το όνομα της Taito corporation πίσω από το Double Dragon, μάς κάνει να πιστεύουμε ότι σύντομα θα το δούμε και στους υπολογιστές μας.



Οι εχθροί απάγουν το κορίτσι σου. (Genesis)



Χα! Βάζω στοίχημα ότι δεν το περίμενες. (Amiga)

Κοίτα να δεις που, τελικά, σε κάτι χρησίμευσαν οι προπονήσεις μου στο baseball. (Amiga)





Trivia

Στην ταινία "The Wizard", ο Jimmy παίζει την έκδοση του Double Dragon για το NES, σε έναν σταθμό λεωφορείων, αλλά σε arcade κουβούκλιο!

Το 1994 η Universal κυκλοφόρησε την κινηματογραφική ταινία "Double Dragon", με πρωταγωνιστές τον Mark Dacascos στον ρόλο του Jimmy Lee, τον Scott Wolf στον ρόλο του Billy Lee, την Alyssa Milano στον ρόλο της Maria και τον Robert Patrick στον ρόλο του Koga Shuko, του αρχηγού της συμμορίας.





OUTRUN

Είδος: RACING Format: ARCADE
Κατασκευαστής: SEGA Ετος: 1987

Το Outrun "μυρίζει" θάλασσα, θυμίζει διακοπές σε νησί, ξενύχτι σε πλοίο της γραμμής, στη Β' θέση, οδηγώντας όλο το βράδυ κάτω από τους ήχους της εκπληκτικής μουσικής του μέχρι να πιάσεις λιμάνι. Ισως γι' αυτό κρατά τόσο σημαντική θέση στην καρδιά των περισσότερων gamers. Ηταν, όμως, και καλό παιχνίδι.

Είχε τα πάντα - εξαιρετικά γραφικά, μοναδικό animation, ταχύτητα που έβαζε σε δοκιμασία τα αντανακλαστικά, ανταπόκριση στο χειρισμό, που έκανε τον οδηγό να μην επαναπαύεται ποτέ... και εθιστική ατμόσφαιρα, πολύ εθιστική ατμόσφαιρα. Ο ήχος του κέρματος έκανε τους επιβάτες που προσπαθούσαν να κοιμηθούν στον διάδρομο του σαλονιού του πλοίου, κοντά στα arcades, να διαμαρτύρονται με προσβολές!

Ο παίκτης βρίσκεται πίσω από το τιμόνι μιας κίτρινης Ferrari Testarossa cabrio και οδηγεί σε μια παραλιακή περιοχή παρέα με το "αμόρε" του. Σκοπός του είναι να περάσει τέσσερα checkpoints σε πέντε γύρους, μέσα στα χρονικά περιθώρια. Την εποχή εκείνη, το Outrun ήταν πρωτοποριακό για τα δεδομένα διότι επέτρεπε στον παίκτη, μετά την αρχική πίστα, να επι-





Το ταξίδι γίνεται πιο ευχάριστο χάρη στο πανέμορφο περιβάλλον. (Genesis)

λέξει τη διαδρομή που ήθελε να ακολουθήσει. Αυτό συνέβαινε στα checkpoints που έβρισκε στην διαδρομή, με αποτέλεσμα η κούρσα να χωρίζεται σε δεκαέξι παραλλαγές της συνολικής διαδρομής. Η τελική βαθμολογία του οδηγού (A, B, C, D και E) προκαλούσε την εμφάνιση διαφορετικών animation, αλλά το ποσοστό δυσκολίας ήταν τέτοιο που κάποια εξ αυτών εμφανίζονταν σπάνια.

Ο αγώνας ενάντια στο χρόνο διαδραματιζόταν υπό τους ήχους χαλαρής, καλοκαιρινής μουσικής, σύνθεσης του Hiroshi Kawaguchi, ο οποίος δημιούργησε μουσική για πολλούς τίτλους της Sega. Οταν, μάλιστα, το Outrun κυκλοφόρησε για τα οικιακά συστήματα της εποχής, το εμπορικό πακέτο συνοδευόταν από μία κασέτα με την μουσική της arcade έκδοσης, ώστε ο παίκτης να μην ακούει τους περιορισμένους ήχους του συστήματός του.

Το Outrun κυκλοφόρησε με δύο διαφορετικά σχέδια για το κουβούκλιό του. Και τα δύο ήταν εξοπλισμένα με τιμόνι, μοχλό ταχυτήτων και πεντάλ γκάζι-φρένου. Το δεύτερο από αυτά είχε το σχήμα μιας Testarossa και διέθετε έναν μηχανισμό που κινούσε την καμπίνα. Ετσι, ο παίκτης βίωνε πιο ρεαλιστικά την εμπειρία, καθώς η καμπίνα στρεφόταν σύμφωνα με τη δράση στην οθόνη.

Πέρα από το εξαιρετικό gameplay, πάντως, το Outrun έμεινε στην ιστορία για την τεχνολογία "Super Scaler" που χρησιμοποιούσε για να απεικονίσει τα 3D γραφικά του. Μαζί με το Space Harrier και το Afterburner έγινε διάσημο για την ικανότητά του να προσφέρει στους παίκτες την αίσθηση της κίνησης προς το βάθος, πολύ πριν από τη δυνατότητα απεικόνισης 3D πολυγώνων. Ενδεικτικό της απήχησής του στον κόσμο ήταν το ότι για ένα και μόνο παιχνίδι χρειαζόταν πρόσθετο κόστος σε κέρματα.



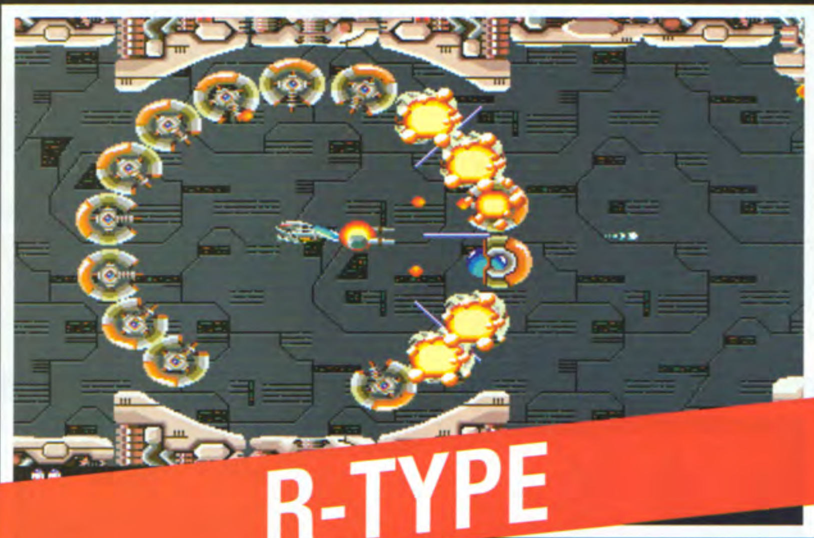
Οι στροφές είναι εύκολες όταν ο δρόμος είναι αρκετά πλατύς. (Genesis)

Ο χάρτης της διαδρομής. (Sega Master System)



Trivia

- Το 2001, στην κινηματογραφική ταινία "Donny Darko", ο Donny παίζει Outrun σε μία αίθουσα με arcades. Ταυτόχρονα συζητά με τη φίλη του και τρακάρει το αυτοκίνητο.
- Τη δεκαετία του '90 το MTV πρόβαλε μία διαφήμιση-καμπάνια για τους κινδύνους της οδήγησης υπό την επήρεια αλκοόλ, χρησιμοποιώντας το Outrun.
- Η πρώτη arcade έκδοση του Outrun φιλοξενεί πινακίδες διαφημίσεων της KTM.



R-TYPE

Είναι πολύ δύσκολο να γίνει αντιληπτός ο αντίκτυπος που είχε το θρυλικό shooter R-Type της Irem όταν κυκλοφόρησε το 1987 στις αίθουσες των arcades. Με απλά λόγια, ήταν το game που δεν άφηνε περιθώρια αντίστασης σε όσους το αντίκριζαν, το shooter που, χωρίς προειδοποίηση, κυριάρχησε στις αίθουσες όλου του κόσμου και δημιούργησε ουρές παικτών που περίμεναν υπομονετικά μπροστά από το κουβούκλιο για να ρίξουν το δικό τους κέρμα στη σχισμή.

Είδος: **SHOOT 'EM UP** Format: **ARCADE**

Κατασκευαστής: **IREM CORPORATION** Ετος: **1987**

Σε μία εποχή που το hype για έναν επερχόμενο τίτλο ήταν ανύπαρκτο, αυτό κατόρθωσε να διαδοθεί από τα σχόλια των ίδιων των παικτών αμέσως μετά την αρχική εμφάνισή του. Δεν χρειάζονταν παραπάνω από λίγα δευτερόλεπτα για να σε κερδίσει: περνούσες μπροστά του, έβλεπες έναν παίκτη να αντιμετωπίζει το λεπτομερές battleship της τρίτης πίστας, που εκτεινόταν σε τέσσερις ολόκληρες οθόνες και αμέσως ήθελες να το αντιμετωπίσεις, με εκείνο το μικροσκοπικό διαστημόπλοιο, που κινούνταν αρμονικά μέσα στο βαθύ Διάστημα. Ηταν τόσο μεγάλη η διαφορά του σε σχέση με τον ανταγωνισμό, που τα κορυφαία Salamander και Gradius ανήκαν πλέον στην αρχαία ιστορία.



Το R-Type αναπτύχθηκε στην πλακέτα M72, η οποία πρόσφερε μεγαλύτερη χρωματική παλέτα και είχε την δυνατότητα να κινεί αρμονικά τα sprites, ακόμη κι αν το μέγεθός τους άγγιζε τα όρια της οθόνης. Επιπλέον, τα γραφικά της άγγιζαν την ανάλυση των 384x256 pixels, τη στιγμή που όλα τα υπόλοιπα games της εποχής είχαν ως όριο τα 256x224! Αυτό πρόσφερε στους δημιουργούς τη δυνατότητα να ξεδιπλώσουν το ταλέντο τους και να αποδώσουν λεπτομέρεια σε πολλές πτυχές των sprites. Και τι δημιουργικό ταλέντο ήταν αυτό! Με θέμα τη συγχώνευση της οργανικής σάρκας και του μετάλλου, οι καλλιτέχνες είχαν αποδώσει τον τρόμο του Διαστήματος σε όλο το αχανές μεγαλείο του. Μεταλλικά φίδια και ρομποτικά τέρατα διαδέχονταν τα οργανικά σκάφη εξωγήινης προέλευσης, προκαλώντας αγωνία και ένταση σε όσους έρχονταν αντιμέτωποι μαζί τους.

Ο παίκτης είχε υπό τον έλεγχό του ένα εξαιρετικά ευέλικτο διαστημόπλοιο, το R-9, καθώς και ένα πολυπρόσωπο upgrade system, με σκοπό να εξοντώσει την αυτοκρατορία Bydo! Το upgrade system είχε ως επίκεντρό του το Force, ένα σφαιρικό συνοδευτικό όπλο που μπορούσες να το τοποθετήσεις μπροστά ή πίσω από το R-9 ή ακόμη και να το εκτοξεύσεις εναντίον των αντιπάλων, σπέρνοντας την καταστροφή. Το Force είχε τρία upgrades κι εξοπλιζόταν με διαφορετικά όπλα, που



αντάμειβαν και ικανοποιούσαν εκείνον που ήξερε πότε να τα χρησιμοποιήσει.

Η συλλογή διάφορων αντικειμένων επέτρεπε στον παίκτη να εξοπλίσει το R-9 με δύο αμυντικές σφαίρες που περιστρέφονταν γύρω από το σκάφος, αλλά και με τη δυνατότητα να αυξομειώσει την ταχύτητα του διαστημοπλοίου κατά βούληση. Αυτά τα στοιχεία, βέβαια, είχαν εμφανιστεί ξανά σε ανάλογα games - υπήρξε, όμως, κι ένα πρωτοποριακό στοιχείο από την πλευρά του σχεδιασμού του gameplay της Irem, που άφησε εποχή και επηρέασε το μέλλον! Αυτό ήταν η δυνατότητα του παίκτη να κρατήσει πατημένο το πλήκτρο Fire, για να συγκεντρώσει ισχύ στο όπλο του και να απελευθερώσει τα συγκεντρωμένα πυρά σε μία συντριπτική βολή, που μπορούσε να προκαλέσει τη μέγιστη δυνατή ζημιά!



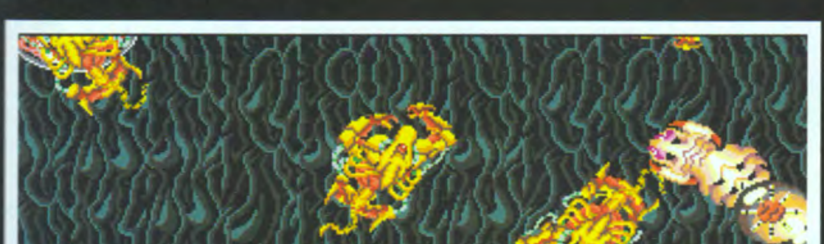
Μακελειό με τους οργανικούς εχθρούς της δεύτερης πίστας. (Atari ST)



Το ένα κέρμα διαδεχόταν το άλλο, μόνο και μόνο για να μπορέσει ο παίκτης να δει το επόμενο συναρπαστικό επίπεδο. Η διαδρομή του διαστημοπλοίου άφηνε υπόνοιες σκηνοθεσίας στον σχεδιασμό των επιπέδων - από τα μικρά κύματα διαστημοπλοίων στην αρχή μέχρι την ίδια την φωλιά των εξωγήινων στο τέλος, η οποία έβριθε αηδιαστικών μορφών ζωής. Η έκταση κάθε επιπέδου ήταν μικρή κι έτσι κατόρθωνε να διατηρήσει την ένταση σε υψηλά επίπεδα, ενισχύοντάς την με μικρά διαστήματα παύσης λίγο πριν από τις μεγάλες μάχες. Αντικειμενικά, το gameplay ήταν απύθμενα δύσκολο. Στεκόσουν μπροστά από την οθόνη καπνίζοντας το ένα τσιγάρο μετά το άλλο, πεθαίνοντας ξανά και ξανά στο ίδιο σημείο μέχρι να βρεις τη σωστή τακτική για να αντιμετωπίσεις τους εξωγήινους - να τοποθετήσεις το Force πίσω σου όταν περνούσες τη μέση του τεράστιου εξωγήινου σκάφους, να χρησιμοποιήσεις την ενισχυμένη βολή στην κοιλιά του αντίπαλου mothership, να εξοντώσεις τα "καβούρια" πριν προλάβουν να κουνηθούν. Κάποιες φορές κατόρθωνες να βρεις τη σωστή διαδρομή ή τακτική και προχωρούσες. Άλλες φορές, κατόρθωνες να πεθάνεις από τη μία και μοναδική αντίπαλη βολή σε όλη την οθόνη, βρίζοντας επειδή έπρεπε να ξεκινήσεις το επίπεδο από την αρχή.

Ότι κι αν συνέβαινε, όμως, επέστρεφες την επόμενη μέρα και "τάιζες" ξανά το μηχάνημα μέχρι να περάσεις το καταραμένο σημείο, αγνοώντας όλα τα υπόλοιπα arcades για καιρό. Όχι πως αυτά δεν πρόσφεραν συγκινήσεις - απλώς, ο βαθμός εθισμού του R-Type δεν μπορούσε να συγκριθεί με τίποτε άλλο.

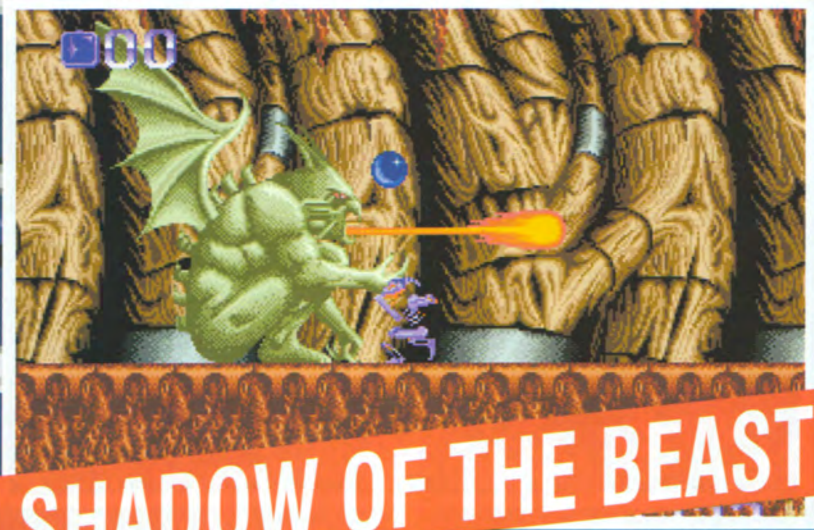
Το φιδάκι ο Διαμαντής. (TurboGrafx-16)



Trivia

- **"R-Type" είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για ένα είδος που αναπαράγεται σε ποσότητα εις βάρος της ποιότητας, ένα στοιχείο που θα μπορούσε, ενδεχομένως, να περιγράφει τους Bydo.**
- **Στο Usenet newsgroup alt.games.mame οι χρήστες χρησιμοποιούν ένα αστείο που διαρκεί μέχρι σήμερα. Όταν ένας επισκέπτης ζητά βοήθεια για την εξακρίβωση του ονόματος ενός παιχνιδιού, χωρίς να προσφέρει σαφή περιγραφή του, η απάντηση είναι πάντοτε "R-Type".**
- **Στο τέλος του δεύτερου επιπέδου του Turrican II, μπορείτε να δείτε το Force σε ένα υπόστεγο, από το οποίο ανεβαίνετε σε ένα διαστημόπλοιο. Το τρίτο επίπεδο διαδραματίζεται σε ένα σκάφος που είναι παρόμοιο με αυτό του R-Type.**





SHADOW OF THE BEAST

Είδος: **ARCADE** Format: **AMIGA**

Κατασκευαστής: **PSYGNOSIS** Ετος: **1989**

Ξεχάστε τους όμορφους και σωματώδεις ήρωες που ξέρατε ότι πρωταγωνιστούν στα παιχνίδια. Στο "Shadow of the Beast" είστε ένα κτήνος, όχι βέβαια με την έννοια που σας το λένε οι γνωστοί σας, αλλά αυτή τη φορά ένα πραγματικό κτήνος: με κέρατα, πόδια κατσικιού και όλα τα σχετικά. Ο τραγοπόδαρος θεός Παν θα σας έμοιαζε αρκετά.

Ως κτήνος, λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε κάτι για να δικαιολογήσετε την κατάστασή σας: ας πούμε, έναν άθλο. Το παιχνίδι αυτό σας προσφέρει μοναδική ευκαιρία να κατορθώσετε κάτι τέτοιο, στέλνοντάς σας ένα σωρό άλλα κτήνη να αντιμετωπίσετε. Τα κτήνη αυτά ανήκουν στις δυνάμεις του κακού και συνεπώς πρέπει να εξοντωθούν. Ομως, όπως και σε όλες τις μάχες μεταξύ καλού και κακού, πρέπει να προηγηθεί μία ανελέητη μάχη, πριν το καλό τελικά βασιλέψει. Και τη μάχη θα τη δώσετε, φυσικά, μόνος σας εναντίον όλων (πάντως, οι προγραμματιστές ήταν αρκετά καλοί, ώστε να ενσωματώσουν κάποια όχι ευκαταφρόνητη βοήθεια).

Το παιχνίδι είναι βασικά arcade: προχωράτε στην οθόνη που σκρολάρει από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα ή περιπλανιέστε σε λαβυρίνθους, όπου η οθόνη σκρολάρει προς τέσσερις κατευθύνσεις. Το scrolling είναι γενικά εκπληκτικό: στο ύπαιθρο, υπάρχουν 18 επίπεδα scrolling (σύμφωνα με την Psygnosis), η ταχύτητά του είναι πολύ μεγάλη και, παρόλα αυτά, είναι ομαλότατο. Στους λαβυρίνθους το scrolling είναι σε δύο μόνο επίπεδα και είναι εξίσου ομαλό.

Το πρώτο που θα προσέξετε στο παιχνίδι, πέρα βέβαια από τις εισαγωγικές οθόνες, είναι τα γραφικά και το scrolling. Για το scrolling τα είπαμε, ενώ όσον αφορά στα γραφικά, είναι πάρα πολύ καλά: μεγάλου μεγέθους και σχεδιασμένα μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Εντύπωση κάνουν και τα sprites του παιχνιδιού, τα οποία είναι



διαφόρων μεγεθών, όλα σχεδιασμένα με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια και το animation τους είναι σχεδόν τέλειο.

Ανάλογη εντύπωση κάνει και ο ήχος του παιχνιδιού: πολύ ατμοσφαιρικός, με μουσική που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και αρκετά όμορφα ηχητικά εφέ. Τέλος, το gameplay του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλό, αλλά υπάρχουν δύο μικρά παράπονα: πρώτον, ότι το παιχνίδι είναι λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα έπρεπε και έτσι δεν μπορείτε να δείτε όλα τα εκπληκτικά γραφικά που διατίθενται. Δεύτερον (και σημαντικότερο) ότι υπάρχουν αρκετές διακοπές στη δράση του παιχνιδιού (για να φορτωθούν νέες πίστες), πολλές από τις οποίες γίνονται μόνο για να δείτε ότι κάνατε λάθος που ήρθατε σε αυτό το σημείο. Παρόλα αυτά, το "Shadow of the Beast" είναι πραγματικά εντυπωσιακό.



Τα αίματα στο αγκάθι προμηνύουν τι θα συμβεί με μία λάθος κίνηση. (Amiga)


Είσαι νεκρός. Μια οθόνη που θα μάθετε πολύ καλά. (TurboGrafx CD)

Τα πράγματα δυσκολεύουν. Προσπαθώ να επιβιώσω στους διαδρόμους ενός αεροδρομίου. (C64)



Trivia

- Τα γραφικά του Shadow of the Beast και του Shadow of the Beast II φιλοξενήθηκαν σε δύο special επίπεδα του αρχικού Lemmings, στις εκδόσεις για Amiga και Atari ST.
- Η έκδοση του Shadow of the Beast για το PC Engine φιλοξενούσε μουσική του Tim Wright, γνωστού από τα Beast 2 και 3. Από πολλούς θεωρείται η ουσιαστικότερη ηχογράφηση της μουσικής που είχε συνθέσει ο David Whittaker για τον αρχικό τίτλο.

Arcade controller

Κατασκευάστε το δικό σας joystick!

Από τότε που εμφανίστηκαν οι πρώτοι εξομοιωτές των παλιών καλών Arcade παιχνιδιών, γεννήθηκε το ερώτημα πού μπορεί κανείς να βρει ένα χειριστήριο για PC ίδιο σε μορφή και ποιότητα με αυτά που διέθεταν τα "μηχανάκια" της εποχής. Οπως είναι φυσικό, μερικές εταιρείες δημιούργησαν προϊόντα για να καλύψουν αυτή τη ζήτηση, δυστυχώς όμως η διαθεσιμότητά τους στην αγορά είναι μικρή, ενώ η τιμή τους μάλλον τσουχτερή. Ευελπιστούμε πως η κατάσταση αυτή θα αλλάξει, ωστόσο, για την ώρα, η πιο οικονομική και... προκλητική λύση για το φανατικό gamer είναι αυτή του "κάν' το μόνος σου".

Το άρθρο αυτό αποτελεί έναν απλό οδηγό για όποιον θα ήθελε να επιχειρήσει να φτιάξει τον δικό του arcade controller. Οι τεχνικές γνώσεις που χρειάζονται για μία τέτοια κατασκευή, δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλες, καθώς όλα τα εξαρτήματα, συμπεριλαμβανομένης της κεντρικής πλακέτας ελέγχου, τα βρίσκει κάποιος έτοιμα προς συναρμολόγηση. Τέλος, μεγάλη βοήθεια για τον αναγνώστη προσφέρει το Διαδίκτυο, αφού εκεί μπορεί να βρει οδηγούς και πληροφορίες από άλλους που έχουν επιχειρήσει να κάνουν ακριβώς το ίδιο.

ΤΑ ΥΛΙΚΑ...

Τα υλικά που θα χρειαστούν, εξαρτώνται κατά κύριο λόγο από το πλήθος των μοχλών και των κουμπιών της κατασκευής. Στο παρόν άρθρο θα σας περιγράψουμε την κατασκευή ενός χειριστηρίου για έναν παίκτη, που περιλαμβάνει έναν μοχλό και 8 κουμπιά: έξι βασικά, ένα για εισαγωγή νομίσματος και έναν για αρχή παιχνιδιού. Αυτή η διάταξη ικανοποιεί τις απαιτήσεις των περισσότερων παιχνιδιών, όπως είναι πολλά beat'em up που απαιτούν 6 διαφορετικά κουμπιά για κινήσεις (Street Fighter II, King of Fighters 9x-2000). Το αποτέλεσμα, όπως θα διαπιστώσετε, είναι σχετικά μικρού μεγέθους και η κατασκευή δεν έχει μεγάλες χρονικές απαιτήσεις για την ολοκλήρωσή της. Οι εταιρείες που παράγουν και διανέμουν τέτοια εξαρτήματα για είδη "διασκέδασης", όπως τα κουμπιά και οι μοχλοί, είναι πολλές και σχεδόν στο σύνολό τους έχουν παρουσία στο Διαδίκτυο. Μια ματιά στους on-line καταλόγους τους αποκαλύπτει τη μεγάλη ποικιλία που υπάρχει σε κουμπιά τύπου arcades και σε μοχλούς.

Ο μοχλός που απαιτείται στην κατασκευή αυτή, χρειάζεται να κινείται ελεύθε-



Διάφορα είδη μοχλών. Ο δεύτερος από αριστερά έχει και ενσωματωμένο fire button.

ρα και κυκλικά στις οκτώ κατευθύνσεις, οπότε πρέπει να έχει 4 διακόπτες στη βάση του, έναν για κάθε κατεύθυνση. Πολλοί μοχλοί έχουν τη δυνατότητα να περιορίζουν την κίνησή τους σε 2, 4 ή 8 κατευθύνσεις και να ρυθμίζουν το ύψος του μοχλού. Η πρώτη δυνατότητα είναι χρήσιμη σε παιχνίδια, όπου η κίνηση του παίκτη περιορίζεται σε κάποιον άξονα, ενώ η δεύτερη έχει να κάνει με τη σχετική άνεση σε ορισμένα απαιτητικά games.

Στη χώρα μας είναι σχετικά εύκολο να βρει κάποιος κουμπιά, μια και αυτά πωλούνται στα περισσότερα καταστήματα ηλεκτρονικού υλικού. Με τους μοχλούς, δυστυχώς, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Η αγορά τους μέσω on-line παραγγελίας είναι ίσως ο πιο εύκολος τρόπος.

Όλα αυτά, φυσικά, θα πρέπει να τοποθετηθούν σε κάποια ξύλινη ή μεταλλική κατασκευή, όπως ένα παλιό κουτί. Εδώ ο κατασκευαστής είναι ελεύθερος να αυτοσχεδιάσει σύμφωνα με τις προσωπικές προτιμήσεις του. Το ξύλο ίσως είναι το καλύτερο υλικό, γιατί είναι εύκολο να τρυπηθεί και δίνει μία πιο φιλική αίσθηση. Επιπλέον, είναι εύκολο να βρει κάποιος αυτό που ζητά, πηγαίνοντας σε ένα ξυλουργείο. Το σημαντικό στην κατασκευή, πάντως, είναι να έχει το μέγεθος που χρειάζεται για να χωρούν η πλακέτα ελέγχου, ο μοχλός και τα κουμπιά και να υπάρχει εύκολη πρόσβαση στο εσωτερικό μετά το πέρας της κατασκευής του χειριστηρίου. Ξεκινήστε το σχεδιασμό του περιβλήματος, αφού έχετε προμηθευτεί όλα τα υπόλοιπα κομμάτια και έχετε μία εικόνα για το πώς θα τοποθετηθούν.

Η ΠΛΑΚΕΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Το πιο σημαντικό, αλλά και ακριβότερο τμήμα ενός χειριστηρίου, είναι η πλακέτα έλεγχου, της οποίας κυκλοφορούν αρκετές εμπορικές λύσεις στην αγορά.

Μία περίπτωση περιλαμβάνει τους λεγόμενους κωδικοποιητές πληκτρολόγιου (keyboard encoders), οι οποίοι συνδέονται ανάμεσα στο πληκτρολόγιο και στο PC και, ενώ επιτρέπουν την παράλληλη λειτουργία πληκτρολόγιου και χειριστηρίου, δεν επηρεάζονται από το γνωστό πρόβλημα, που παρουσιάζεται όταν πολλά πλήκτρα πιέζονται ταυτόχρονα.

Άλλες περιπτώσεις παρέχουν ευκολία στην εγκατάσταση και συνδέονται με το PC με όλους τους πιθανούς τρόπους: στη σειριακή θύρα, στη θύρα μοχλού, στην παράλληλη θύρα, ακόμη και στο USB. Αυτές απαιτούν drivers, ενώ το ένα χειριστήριο που συνήθως υποστηρίζουν, εμφανίζεται κανονικά σαν ένας μοχλός στο λειτουργικό σύστημα. Τέτοιες περιπτώσεις, φυσικά, έχουν το πλεονέκτημα ότι είναι σχετικά φθηνότερες από έναν encoder πληκτρολόγιου. Τέλος, υπάρχουν πλακέτες που, πέρα από τη βασική υποστήριξη ενός ή δύο σετ χειριστηρίων και κουμπιών, παρέχουν και συνδέσεις για πιο εξωτικές συσκευές: αναλογικούς μοχλούς, trackballs και lightguns. Αυτές αποτελούν επένδυση για κάποιον που θέλει να κατασκευάσει ένα ολοκληρωμένο arcade σύστημα.

Για λόγους οικονομίας και ευκολίας, χρησιμοποιήσαμε μία πλακέτα από ένα απλό USB joypad για PC. Η λύση είναι απλή, αφού όλα τα joypads έχουν τις 4 κατευθύνσεις και σχεδόν όλα διαθέτουν 8 κουμπιά: A, B, C, D, Start, Select, L, R, των οποίων οι ακροδέκτες μπορούν εύκολα να εντοπιστούν πάνω στην πλακέτα του joypad, καθώς βρίσκονται ακριβώς κάτω από τα κουμπιά. Μηχανικά ένα joypad είναι σχεδόν ταυτόσημο με ένα τηλεκοντρόλ. Όταν κάποιος πατάει ένα κουμπί σε ένα τηλεκοντρόλ, ενώνει τους ακροδέκτες πάνω στην πλακέτα με το αγώγιμο υλικό που υπάρχει πίσω από τη λαστιχένια μεμβράνη που πιέστηκε. (Αν ακολουθήσετε αυτή τη λύση, διαλέξτε ένα απλό και φθηνό USB joypad και σιγουρευτείτε ότι διαθέτει κουμπιά L και R εκτός από τα A, B, C, D. Joypads με rudder ή με έξτρα λειτουργίες μάλλον δεν είναι κατάλληλα για το εγχείρημα.) Η μόδα, πάλι, των διάφανων περιφερειακών βοηθάει τον ενδιαφερόμενο, κάνοντας την επιλογή του joypad πιο εύκολη. Αφού αγοράσετε joypad, μην ξεχάσετε να δοκιμάσετε αν δουλεύει κανονικά πριν το "χειρουργήσετε", αφού μετά δεν θα είναι νόμιμο να το επιστρέψετε. Επίσης, λύστε όλα τα προβλήματα που θα μπορούσατε να έχετε με τους drivers του. Καλό θα είναι το joypad να δουλεύει με τους default drivers κάτω από Windows 98/2000/XP, ώστε να μη σας απασχολήσει καθόλου το ζήτημα των drivers αν τους χάσετε ή αν πάτε κάπου αλλού να παίξετε.

Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Τα βήματα που περιγράφονται μπορεί να μην αντιστοιχούν απόλυτα σε αυτά που θα πρέπει να ακολουθήσετε εσείς, για τον απλούστατο λόγο ότι τα εξαρτήματα που θα διαθέτετε μπορεί να έχουν μικροδιαφορές ή να είναι εντελώς διαφορετικά από αυτά που περιγράφονται εδώ. Στην περίπτωσή μας, χρησιμοποιήθηκαν ένα ξύλινο κουτί πάχους 0,6 χιλιοστών, διαστάσεων 43x26x8 εκατοστών, και για πλακέτα ελέγχου ένα USB joypad 8 κουμπιών. Αργότερα προστέθηκαν δύο πλευρικά πλήκτρα, τα οποία αντιστοιχούν σε δύο από τα υπάρχοντα 8 κουμπιά για να παίζονται τα flipper παιχνίδια, και προστέθηκε ένας τροχός για να παίζονται παιχνίδια όπως το Arkanoid. Ο τροχός συνδέθηκε με ένα USB mouse, εξ ου το δεύτερο καλώ-

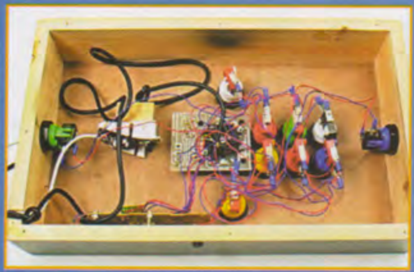
ΕΝΑΣ HOME MADE CONTROLLER ΓΙΑ ΤΟ MAME!



1 Βλέπετε έναν χειροποίητο controller ο οποίος συνδέεται με τον υπολογιστή, μέσω της θύρας USB. Εκτός από τα βασικά 8 πλήκτρα και το μοχλό, διαθέτει τροχό κατεύθυνσης ενός άξονα και πλάγια κουμπιά για φλιπεράκια!



2 Βλέπετε το μοχλό, ο οποίος είναι πλαστικός και αρκετά κοινός. Τα 8 κουμπιά βασίζονται στην πλακέτα ενός τυπικού gamepad και ο τροχός κατεύθυνσης σε ένα παλιό mouse.



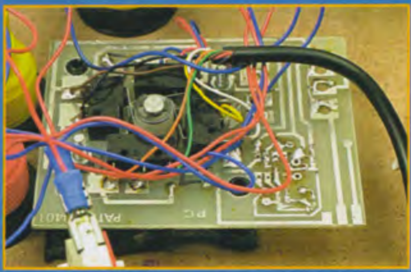
3 Μια πρώτη ματιά στο εσωτερικό αποκαλύπτει μια "ακαταστασία", ωστόσο δεν είναι καθόλου πολύπλοκο στην κατασκευή.



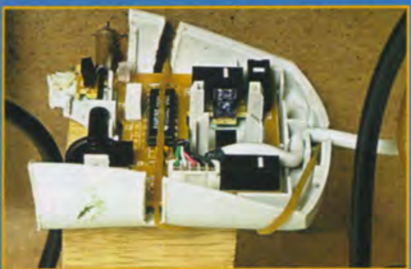
4 Η πλακέτα του (πρώην) gamepad έχει βιδωθεί σταθερά στο κουτί, ενώ από τους ακροδέκτες των πρώην πλήκτρων του ξεκινούν καλώδια που συνδέονται με τα κουμπιά της κατασκευής.

Arcade controller

ΕΝΑΣ HOME MADE CONTROLLER ΓΙΑ ΤΟ MAME!



5 Βλέπετε το κάτω μέρος του μοχλού χειρισμού. Οι διακόπτες των 4 κατευθύνσεων συνδέονται με τους ακροδέκτες του gamepad που παλιότερα αφορούσαν στο λεγόμενο "σταυρό κατεύθυνσης".



6 Το... κατακρεουργημένο mouse! Είναι ένα παλιό ποντικάκι από το οποίο κρατήσαμε μόνο τον οριζόντιο άξονα, στον οποίο βασίζεται ο τροχός χειρισμού!



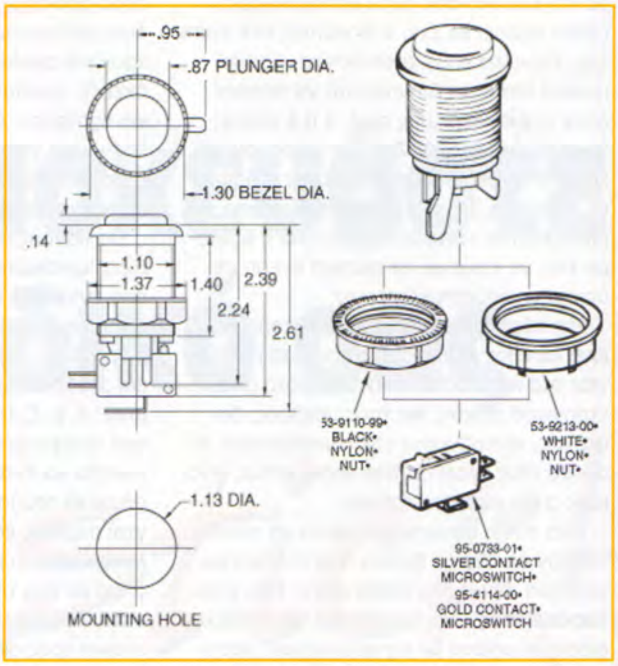
7 Το "δάσος" των καλωδίων, αποκαλύπτει τις συνδέσεις στα κουμπιά. Μπορείτε να προσθέσετε όσα χρειάζεται κάθε παιχνίδι, αρκεί να βρείτε και το ανάλογο gamepad!



8 "Ευρωπαϊκού τύπου" controller. Τα κουμπιά βρίσκονται αριστερά και ο μοχλός δεξιά. Το σασί είναι φτιαγμένο από ξύλο (γερή κατασκευή) και είναι βαμμένο με σπρέι!

διο στις εικόνες.

Αφού κατασκευάσουμε και συναρμολογήσουμε ή αγοράσουμε το κουτί από απλό ξύλο, πρέπει να γίνουν οι τρύπες. Η διάταξη των κουμπιών και του μοχλού πρέπει να είναι φιλική προς το χρήστη και να μην τον κουράζει. Προσέχουμε να αφήσουμε αρκετό χώρο γύρω από τους διακόπτες και το μοχλό, ώστε να χωρέσουν τα εξαρτήματα και στο εσωτερικό του κουτιού χωρίς να υπάρχει στρίμωγμα. Κατά τη διάρκεια αυτού του σχεδιασμού, πρέπει να υπολογιστεί και ο χώρος όπου θα τοποθετηθεί η πλακέτα έλεγχου και το μέρος όπου θα γίνουν οι τρύπες για τη στήριξή της, καθώς και η πλευρά από την οποία θα βγαίνει το καλώδιο USB. Επίσης, η τρύπα που θα γίνει για το μοχλό, θα πρέπει να είναι αρκετά μεγάλη για να κινείται ο μοχλός ελεύθερα. Οσο πιο παχύ είναι το ξύλο τόσο πιο μεγάλη πρέπει να είναι η τρύπα του μοχλού. Επιπλέον, όσο πιο παχύ είναι το ξύλο τόσο πιο κοντός θα είναι και ο μοχλός, εκτός εάν το μήκος του μπορεί να ρυθμιστεί. Αφού σχεδιάσουμε τη διάταξη πρώτα σε ένα φύλλο χαρτί και σιγουρευτούμε ότι δεν ξεχάσαμε τίποτε άλλο που μπορεί να τοποθετήσουμε, όπως τρύπες για βεντούζες στήριξης, λαστιχένια ποδαράκια ή έναν βραχίονα με μία πεταλούδα για πολύ γερή στήριξη, μαρκάρουμε τα σημεία όπου θα κάνουμε τις τρύπες πάνω στο ξύλο. Τέλος, τρυπάμε με ιδιαίτερη προσοχή και σε ειδικό χώρο ώστε να μην υπάρχει κίνδυνος για τραυματισμό κατά τη χρήση του τρυπανιού.

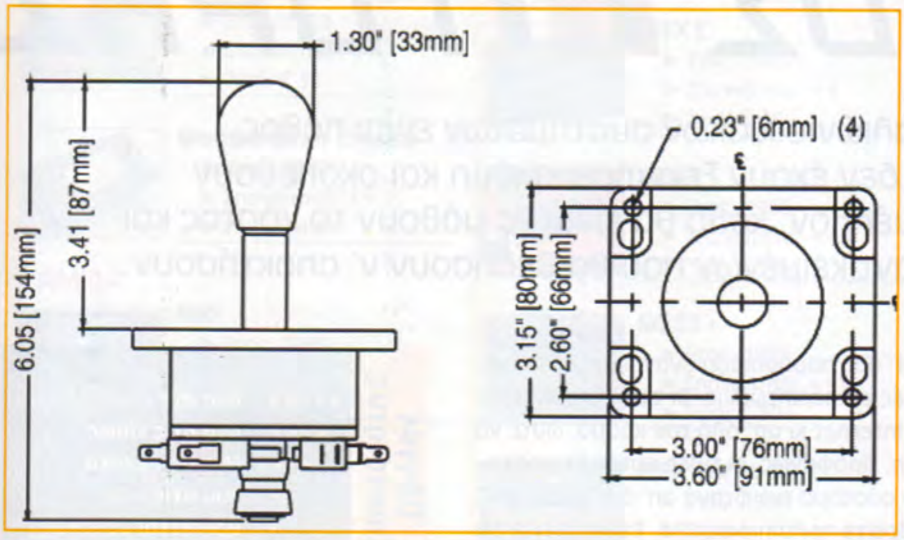


Διαστάσεις και συνδεσμολογία του κουμπιού. Θα χρειαστείτε ειδικό τρυπάνι για να ανοίξετε τρύπα τέτοιας διαμέτρου τόσο για τα κουμπιά όσο και για την τρύπα του μοχλού.

Μετά το τρύπημα και το βάψιμο του κουτιού αρχίζει η τοποθέτηση του μοχλού. Οι περισσότεροι μοχλοί τοποθετούνται από την κάτω μεριά του κουτιού, αφού ξεβιδωθεί το μπαλάκι που συνήθως έχουν και βγάλουμε τη μεγάλη πλαστική ροδέλα που υπάρχει στη βάση. Μετά τοποθετούμε τη ροδέλα από την πάνω πλευρά για να καλύπτει τη μεγάλη τρύπα του μοχλού και βιδώνουμε το μπαλάκι και τη βάση του μοχλού στις τέσσερις γωνίες της. Ενας άλλος τύπος μοχλών απαιτεί την πλήρη αφαίρεση του άξονά τους για να τοποθετηθεί. Η διαδικασία είναι πιο περίπλοκη και ο κατασκευαστής πρέπει να έχει έναν μοχλό μπροστά του ή να μελετήσει τη σχηματική διάταξη ενός μοχλού που παραθέτουμε στο άρθρο. Πρώτα ελευθερώνουμε τον άξονα του μοχλού, αφαιρώντας με μία πένσα το χαλκά που υπάρχει κάτω από το μοχλό στην άκρη του άξονα. Προσέχουμε να μην πεταχτεί το ελατήριο επαναφοράς του μοχλού, όταν θα το κάνουμε αυτό, καθώς και να μη χάσουμε το μικρό χαλκά. Αφαιρούμε το ελατήριο, τον άξονα και τη μεγάλη ροδέλα, τοποθετούμε τη βάση του μοχλού κάτω από το κουτί και τη βιδώνουμε με τις τέσσερις βίδες. Υστερα, τοποθετούμε τη ροδέλα στον άξονα του μοχλού και τον περνάμε από πάνω από το κουτί μέσα στη βάση του, ενώ από την άλλη μεριά τοποθετούμε το ελατήριο επαναφοράς και το χαλκά, ασφαλίζοντας τον άξονα στην αρχική θέση του.

Στη συνέχεια, τοποθετούμε τα κουμπιά. Αφαιρούμε τους μικροδιακόπτες και λύνουμε το μεγάλο πλαστικό παξιμάδι από τα κουμπιά. Τοποθετούμε το κουμπί από την πάνω πλευρά του ταμπλό και βιδώνουμε και σφίγγουμε το μεγάλο πλαστικό παξιμάδι από την κάτω πλευρά. Κάνουμε το ίδιο για τα υπόλοιπα 7 κουμπιά. Στο τέλος, τοποθετούμε και τους μικροδιακόπτες στα κουμπιά.

Πριν τοποθετήσουμε την πλακέτα ελέγχου, πρέπει να κάνουμε τις κολλήσεις για τους διακόπτες επάνω της. Γι' αυτή την εργασία χρειαζόμαστε δύο καλώδια για κάθε διακόπτη από τους 12, μήκους περίπου 30cm το καθένα. Συνιστάται η χρήση ενός κολλητηριού μικρής ισχύος και με μικρή μύτη, καθώς χρειάζονται μικρές και προσεκτικές κολλήσεις. Ενώ θα κάνουμε τις κολλήσεις, πρέπει να προσέχουμε να μην τραυματιστούμε, αλλά και να μην προκαλέσουμε κάποια ζημιά στην πλακέτα είτε από υπερθέρμανση είτε καίγοντας κά-



Διαστάσεις εγκατάστασης ενός τυπικού μοχλού.

ποιο από τα εξαρτήματά της. Καλό είναι επίσης να αποφορτιστούμε από το σωματικό στατικό φορτίο, πριν ασχοληθούμε με την πλακέτα, πιάνοντας ένα μεγάλο μεταλλικό σώμα, όπως το κουτί του PC μας ή το σωλήνα του καλοριφέρ. Χρησιμοποιούμε μικρή ποσότητα κόλλησης πάντα και πρέπει να αποφύγουμε να κολλήσουμε τους δύο ακροδέκτες μεταξύ τους. Τέλος, στην άλλη άκρη των καλωδίων τοποθετούμε μικρά φισάκια, έτσι ώστε, όταν θα χρειαστεί να αλλάξουμε έναν μικροδιακόπτη, να μην κόβουμε και κολλάμε ξανά τα καλώδια.

Η τοποθέτηση και η στήριξη της πλακέτας πραγματοποιούνται με τις τρύπες που υπάρχουν πάνω σε αυτή. Αν η πλακέτα δεν έχει τρύπες, μπορούμε να κόψουμε και να χρησιμοποιήσουμε τμήμα από το πλαστικό περίβλημα του joypad, το οποίο μπορεί να βιδωθεί εύκολα στην ξύλινη κατασκευή. Είναι επικίνδυνο να ανοίξουμε τρύπες πάνω στην πλακέτα, γι' αυτό θα πρέπει να βεβαιωθούμε ότι δεν υπάρχει κάποιο εξάρτημα ή μονοπάτι χαλκού και από τις δύο πλευρές στο σημείο όπου θα τρυπήσουμε. Πάντως, σε καμία περίπτωση δεν αφήνουμε την πλακέτα μετέωρη μέσα στο χειριστήριο. Μετά την τοποθέτησή της, αρχίζουμε να ενώνουμε τα καλώδια με τα βυσματάκια στους μικροδιακόπτες. Σε αυτή τη φάση μπορούμε πλέον να ενώσουμε το καλώδιο USB στο PC και να κάνουμε τις διασυνδέσεις, ελέγχοντας παράλληλα και το αποτέλεσμα. Μία καλή τοποθεσία στα Windows γι' αυτό είναι τα Properties των game controllers στο control panel. Χαρτογραφούμε τις διασυνδέσεις, έτσι ώστε η κίνηση του μοχλού να δημιουργεί αντίστοιχη κίνηση του σταυρού στο test window στην οθόνη μας. Αν έχετε αγοράσει μία άλλη λύση για τον έλεγχο, θα πρέπει να ακολουθήσετε αναλυτικά τις οδηγίες εγκατάστασής της, καθώς και να τη ρυθμίσετε για ένα χειριστήριο και οκτώ κουμπιά.

Τέλος, προτού κλείσουμε και βιδώσουμε το κάτω μέρος της κατασκευής, δεν πρέπει να αμελήσουμε να στερεώσουμε το καλώδιο USB, ώστε σε μία ατυχή πτώση του χειριστηρίου, κατά την οποία αυτό θα κρεμαστεί από το καλώδιο, να μην καταστραφεί η πλακέτα ελέγχου από το απότομο τράβηγμα.

Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΕΡΑ...

Αυτό το άρθρο αποτελεί το πρώτο βήμα για την ολική μετατροπή ενός PC σε μηχανή arcade. Οποιος έχει μεράκι, χρόνο και χρήμα μπορεί να αγοράσει κερματοδέκτη, trackballs και άλλα χειριστήρια από τους ίδιους προμηθευτές, να κατασκευάσει ένα ξύλινο κουβούκλιο όμοιο με αυτό ενός arcade και να τοποθετήσει σε αυτό ένα PC με τους εξομοιωτές και ένα monitor.

Εν κατακλείδι, αν και η διαδικασία που προαναφέρθηκε φαίνεται δύσκολη με την πρώτη ματιά, δεν θα σας πάρει πάνω από τρία ή τέσσερα απογεύματα για να την ολοκληρώσετε. Αλλωστε, μία τέτοια κατασκευή σίγουρα αξίζει τον κόπο, όπως καθετί που κατασκευάζουμε οι ίδιοι. Καλό gaming και καλά hi scores.

ΧΡΗΣΙΜΑ LINKS

Προμηθευτές:
http://www.happcontrols.com/index.html - Αμερική
http://www.wicothesource.com/ - Αμερική
http://www.videoconnect.com/ - Αμερική
http://www.suzo.com/ - Βέλγιο/Γερμανία/Αγγλία
http://www.betson.com/ - Αμερική
http://www.industrias-lorenzo.com/ - Ισπανία
http://www.coin.demon.co.uk/ - Αγγλία
http://www.massystems.com/ - Αμερική

ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΗ ΣΤΟ ΚΟΥΜΠΙ



1 Η τοποθέτηση ή αντικατάσταση ενός μικροδιακόπτη στο κουμπί δεν είναι τόσο δύσκολη. Προσέξτε την ακίδα στην κάτω προεξοχή του κουμπιού...



2 ... καθώς σε αυτή θα πρέπει να "φορέσετε" την οπή της μίας γωνίας του μικροδιακόπτη.



3 Με το που θα γίνει αυτό, σπρώξτε το μικροδιακόπτη προς τα πάνω ώστε να "φορεθεί" και η δεύτερη οπή στην άλλη ακίδα του κουμπιού.



4 Και ιδού! Ο διακόπτης έχει τοποθετηθεί στη θέση του και περιμένει να συνδέσετε με καλώδια τους ακροδέκτες του στην πλακέτα!

Οδηγός Αγοράς

Η συλλογή παλιών οικιακών συστημάτων είναι πάθος, αλλά για όσους δεν έχουν ξεκινήσει ακόμη και σκοπεύουν να το πράξουν στο μέλλον, καλό θα είναι να μάθουν το κόστος και τη σπανιότητα των αντικειμένων που θα θελήσουν ν' αποκτήσουν.

Με μεγάλη χαρά, λοιπόν, το "Pixel" σας παρουσιάζει έναν ειδικά διαμορφωμένο "Οδηγό Αγοράς" γι' αυτές τις περιπτώσεις. Οι τιμές συγκεντρώθηκαν από διάφορες πηγές στο Internet κι απ' όλο τον κόσμο, ώστε να έχετε όσο το δυνατόν πιο σφαιρική άποψη. Προφανώς, οι τιμές αυτές δεν παραμένουν σταθερές - έτσι, αν βρείτε κάποιο σύστημα πιο φτηνά απ' ό,τι εμείς, μη διστάσετε να το αγοράσετε. Αν όμως το βρείτε πολύ πιο ακριβά, βεβαιωθείτε ότι το θέλετε πραγματικά, γιατί ίσως να μην αξίζει τον κόπο.

Οδηγός Σπανιότητας

◄◄◄◄◄	Μία στο εκατομμύριο
◄◄◄◄	Μία στις χίλιες
◄◄◄	Μία στις εκατό
◄◄	Μία στις δέκα
◄	Βρίσκεται εύκολα

3DO



3DO Goldstar
- Έτος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 70+



Panasonic FZ-1
- Έτος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 65-95



Panasonic FZ-10
- Έτος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 35+

ACORN



Archimedes
- Έτος: 1987
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 50



Atom
- Έτος: 1980
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 80



Acorn Electron
- Έτος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 20



BBC Micro
- Έτος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 25

AMSTRAD



CPC 464
- Έτος: 1984
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15+



CPC 664
- Έτος: 1985
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+



CPC 6128
- Έτος: 1985
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 40+



GX4000
- Έτος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 80+

APPLE



Apple II
- Έτος: 1977
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 50+

ATARI



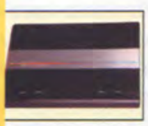
400
- Έτος: 1979
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 35+



2600
- Έτος: 1977
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+



5200
- Έτος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 50



7800
- Έτος: 1987
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 35+



Jaguar
- Έτος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+



Jaguar CD
- Έτος: 1995
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 115



Lynx
- Έτος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 25



ST
- Έτος: 1985
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+

BANDAI



Gundam RX-78
- Έτος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 120+



Playdia
- Έτος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 145+



Pippin
- Έτος: 1995
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 800+



Wonderswan
- Έτος: 1999
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 15



Wonderswan (Color)
- Ετος: 1999
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35



Wonderswan Crystal
- Ετος: 2000
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 40

AMIGA



500
- Ετος: 1985
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+



C16
- Ετος: 1984
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 25+



C64
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15+



C64 GS
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 50+



C128
- Ετος: 1985
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 50+



CDTV
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 35



CD32
- Ετος: 1992
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 40



VIC-20
- Ετος: 1980
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 15+

FUJITSU



Fujitsu FM Computers
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 160+



Fujitsi FM Towns Marty
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 320+

MSX



MSX1
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 15+



MSX2
- Ετος: 1986
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 35+



MSX2+
- Ετος: 1988
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 50+



MSX Turbo R
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 50+

NEC



PC-6000
- Ετος: 1984
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 15+



PC-8801
- Ετος: 1981
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 35



PC-9801
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 55



PCFX
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 80



PC-Engine
- Ετος: 1987
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 90



PC-Engine GT
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 115+



Turbo Grafx-16
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 50



Turbo Express
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 80



Super Grafx
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 130



Turbo Grafx CD
- Ετος: 1988
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 80+



PCE Duo
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 195



PCE Duo-R
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 130

NINTENDO



Famicom
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 95



Famicom AV
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 65



Famicom Disk System
- Ετος: 1986
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 115



Sharp Famicom Twin
- Ετος: 1986
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 160



Game & Watch
- Ετος: 1980-1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 2



Game Boy B/W
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 10



Game Boy Pocket
- Ετος: 1996
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15



Game Boy Color
- Ετος: 1998
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 20



Game Boy Advance
- Ετος: 2001
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 40



N64
- Ετος: 1996
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ



N64 DD
- Ετος: 1999
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 240+



NES (Toaster)
- Ετος: 1985
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 25



NES (Dog Bone)
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 80



SNES
- Ετος: 1990
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 35

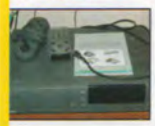


SNES 2
- Ετος: 1997
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 80+



Virtual Boy
- Ετος: 1995
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 130

PHILIPS



CD-I 220
- Ετος: 1992
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 35+



CD-I 450
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 50



Videopac G7000
- Ετος: 1978
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 15



Videopac G7400
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 35

SEGA



32X
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 55



Dreamcast
- Ετος: 1999
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 40



Game Gear
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 25



SG-1000
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 30-80



SC-3000
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 80



Master System
- Ετος: 1985
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15



Amstrad Mega PC
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 15



Teradrive
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 160



Genesis
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15



Genesis 3
- Ετος: 1998
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 55



Nomad
- Ετος: 1995
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 160



Multimega
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 160+



Mega CD
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 80+



Pico
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 35



Saturn
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 50

SINCLAIR



ZX-80
- Ετος: 1980
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 320



ZX-81
- Ετος: 1981
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 115



ZX Spectrum 48K
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15



ZX Spectrum 128K
- Ετος: 1986
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 65



ZX Spectrum +2
- Ετος: 1986
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 55



ZX Spectrum +3
- Ετος: 1987
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 65

SNK



Neogeo AES
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 240+



Neogeo MVS
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 115



Neogeo CD
- Τιμή: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 160



Neogeo CDZ
- Ετος: 1991
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 130



Neogeo Pocket B/W
- Ετος: 1998
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 35



Neogeo Pocket Color
- Ετος: 1999
- Σπανιότητα: ◄◄
- Τιμή: € 55

ΔΙΑΦΟΡΟΙ



BALLY ASTROCADE
- Ετος: 1978
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 35



BARCODE BATTLER
- Ετος: 1993
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 10



CASIO LOOPY
- Ετος: 1995
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 40



FAIRCHILD CHANNEL F
- Ετος: 1976
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 10



COLECOVISION
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 50



DRAGON 32
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 15



ARCADIA 2001
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 15



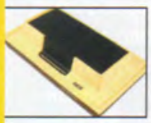
EPOCH CASSETTE VISION
- Ετος: 1981
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 35



EPOCH SUPER CASSETTE VISION
- Ετος: 1984
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 50



INTELLIVISION
- Ετος: 1980
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 65+



ODYSSEY
- Ετος: 1972
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 15



ORIC-1
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄
- Τιμή: € 35



PLAYSTATION
- Ετος: 1994
- Σπανιότητα: ◄
- Τιμή: € 15



SAM COUPE
- Ετος: 1989
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 80



SUPERVISION
- Ετος: 1992
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 25



TIGER ELECTRONICS GAME.COM
- Ετος: 1997
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 25



TOMY TUTOR
- Ετος: 1983
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄◄
- Τιμή: € 15



VECTREX
- Ετος: 1982
- Σπανιότητα: ◄◄◄◄
- Τιμή: € 130

Πραγματικά δεν περίμενα ότι θα ζήσω για να δω το "Pixel" να ξαναγεννιέται από τις στάχτες του. Βέβαια, δεν έγιναν ακριβώς έτσι τα πράγματα, αφού μερικά τεύχη που προσπαθήσαμε να αποτεφρώσουμε, αρνήθηκαν όχι μόνο να αναγεννηθούν, αλλά δεν έπιαναν καν φωτιά. Αρα, έπρεπε να καταφύγουμε σε άλλες μεθόδους, το αποτέλεσμα των οποίων κρατάτε στα χέρια σας. Θεωρώ τιμή μου να είμαι μέρος αυτής της προσπάθειας αναδημιουργίας ενός από τα πλέον ιστορικά περιοδικά του χώρου, που μεγάλωσαν μαζί του γενιές νεότευκτων τότε computerόπληκτων, όπως εμείς κι εσείς. Ας αναπολήσουμε, λοιπόν, κάποιες στιγμές, που μέχρι τώρα κρατούσαμε στο βάθος του μυαλού μας. Το ταξίδι στο χρόνο ξεκινά! Ακολουθήστε μας!

TV

KNIGHT RIDER

Είναι μία από τις σειρές που άφησαν εποχή και σίγουρα έμειναν στην ιστορία της τηλεόρασης. Όλοι θα θυμάστε τον David Hasselhoff (στον οποίο έχουμε και αφιέρωμα στο παρόν τεύχος), να δίνει εντολές στο υψηλής τεχνολογίας και νοημοσύνης αυτοκίνητό του, τον Knight Industries Two Thousand, ευρύτερα γνωστό ως KITT!

Η ιστορία του "Ιππότη της Ασφάλτου" ξεκίνησε, όταν ο αστυνομικός Michael Long, κατά τη διάρκεια μίας έρευνας, πυροβολήθηκε και αφέθηκε να πεθάνει. Προσεγγίστηκε τότε από τις Knight Industries, οι οποίες του χάρισαν καινούργιο πρόσωπο, καινούργια ταυτότητα και έναν καινούργιο ρόλο, να κυνηγά τους εγκληματίες που είναι πάνω από το νόμο. Με σύμμαχό του τον KITT, μας χάρισε μία τετραετία συγκινήσεων σε 110 επεισόδια δράσης και κρίθηκε υποψήφιο για Emmy το 1983, μόλις έναν χρόνο μετά την έναρξη των επεισοδίων!



Λογικά, ο KITT δεν μπορούσε παρά να κλέβει αρκετό από το φως της δημοσιότητας, κυρίως χάρη στο design του. Επρόκειτο, όπως ίσως θα ξέρετε για ένα "φτιαγμένο" Trans Am Firebird, το οποίο είχε επανασχεδιαστεί την ίδια χρονιά. Η εταιρεία Pontiac, που χορηγούσε τα αυτοκίνητα για τη σειρά, δεχόταν συνέχεια παραγγελίες για ακριβώς αυτό το μοντέλο, με το κόκκινο φως στον μπροστινό προφυλακτήρα και τις διάφορες άλλες εξωτερικές μετατροπές.

Το κόκκινο φως στον προφυλακτήρα ήταν έμπνευση του Glen Larson, την οποία είχε αντλήσει από ένα παλιότερο project του, το "Battlestar Galactic". Μία από τις εξωγήινες φυλές, οι Cylon Centurions, είχαν ένα πανομοιότυπο scanner, το οποίο χρησίμευε ως μάτια! Σε κάποια sites, μάλιστα, δηλώνουν αστειευόμενοι ότι ο KITT

CINEMA

ROBOCOP
DEAD OR ALIVE, YOU 'RE COMING WITH ME!





Η αστυνομία του Detroit αδυνατεί να αντεπεξέλθει στο ολοένα αυξανόμενο κύμα εγκληματικότητας. Το αστυνομικό σώμα έχει ήδη εξαγοραστεί από την πολυεθνική Omni Consumer Products (OCP), η οποία πληρώνει πλέον τους μισθούς των αστυνομικών, οπότε κάνει και κουμάντο. Στην επερχόμενη απεργία του αστυνομικού σώματος, η εταιρεία απαντά με τη δημιουργία ενός ρομπότ, προγραμματισμένου να επιβάλει το νόμο και την τάξη.

Ωστόσο, αποδεικνύεται ελαττωματικό και σκοτώνει τον παρουσιαστή του, ανοίγοντας ουσιαστικά το δρόμο για ένα άλλο project, τη δημιουργία ενός cyborg από τον πρόσφατα δολοφονηθέντα Alex Murphy (Peter Weller), έναν αστυνομικό με τόσο βαθύ αίσθημα καθήκοντος, που ήταν ο ιδανικός υποψήφιος. Δημιουργείται, λοιπόν, ο RoboCop.



Ο προγραμματισμός του βασίζεται στην κατά γράμμα τήρηση τεσσάρων πρωταρχικών οδηγιών. "Serve the public trust", "Protect the innocent" και "Uphold the law"! Η 4η εντολή, αφορά τη μη άσκηση καθήκοντος σε μέλος της OCP, κάτι το οποίο δε γνωρίζει ούτε ο ίδιος μέχρι που αντιμετωπίζει μία τέτοια κατάσταση.

Ο Alex Murphy επανέρχεται, λοιπόν, στην ενεργό δράση, έχοντας, όμως, αρκετές ελευθερίες όσον αφορά στις μεθόδους του για την αντιμετώπιση του εγκλήματος, ειδικά ενάντια σε



είναι μία από αυτές τις εξωγήινες οντότητες, μεταμορφωμένη σε αυτοκίνητο.

Η σειρά κυκλοφορεί σε DVD για όσους λάτρεις της θέλουν να θυμηθούν τα παλιά ή για κάποιον νεότερο που έχει ακούσει για το θρυλικό "Ιππότη της Ασφάλτου", αλλά δεν είχε την ευκαιρία να ζήσει το φαινόμενο. Πιο πρόσφατα, δημιουργήθηκε μία σειρά ως συνέχεια του "Knight Rider", η "Team Knight Rider", με περισσότερα ευφυή οχήματα, που όμως δεν άντεξε πάνω από μία σαιζόν. Αξίζει πάντως τον κόπο να της ρίξετε μία ματιά...



επικίνδυνους εγκληματίες. Ξεκαθαρίζει έτσι ταχύτατα και με τρομακτική, κυριολεκτικά, επιτυχία την πόλη από τους εγκληματίες.

Πρόκειται για μία ταινία που κινείται στον τομέα του cyberpunk, με πρωταγωνιστή ένα ανδροειδές σε ρόλο δικαστή και εκτελεστή. Σίγουρα ήταν μία πολύ βίαιη ταινία που, ωστόσο, κέρδισε πολλούς φίλους. Κυκλοφόρησε σε μία περίοδο όπου το cyberpunk ήταν στο απόγειό του, με τον "Terminator", το "Blade Runner" και το "Tron" να έχουν κυκλοφορήσει λίγα χρόνια νωρίτερα. Αν και δεν κατόρθωσε να φτάσει τις υπόλοιπες ταινίες που αναφέρονται, ωστόσο ήταν αρκετό για να δημιουργήσει δύο συνέχειες, μία τηλεοπτική σειρά, μία animated σειρά, καθώς και αρκετά video games και κόμιξ όπου έρχεται αντιμέτωπος με τον Terminator!

EUROPE



Το 1979, στις σκανδιναβικές χώρες και συγκεκριμένα στη Σουηδία, δημιουργήθηκε μία progressive rock μπάντα. Το όνομα αυτής, Force. Το 1982 σημείωσαν μία επική νίκη σε ένα διαγωνισμό μεταξύ 4.000 συγκροτημάτων, τον Rock-SM. Ταυτόχρονα, ο Joey Tempest διακρίθηκε ως ο καλύτερος Lead Singer, ενώ ο John Norum πήρε το βραβείο του καλύτερου κιθαρίστα. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού υποχρεώθηκαν να αλλάξουν το όνομά τους σε Europe.

Το βραβείο, μία συμφωνία με δισκογραφική, τους επέτρεψε να κυκλοφορήσουν το ομώνυμο άλμπουμ τους τον επόμενο χρόνο, το οποίο σημείωσε πολύ καλές πωλήσεις στη Σουηδία, αλλά και στην Ιαπωνία. Το 1985 έκλεισαν διεθνές συμβόλαιο με τη CBS Records, ενώ πήραν τον Mic Michaeli για να παίζει keyboards στις συναυλίες τους (μέχρι τώρα στα keyboards βρισκόταν ο Tempest), ενώ ο μέχρι τότε drummer τους, Tony Reno, απολύθηκε λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος και αντικαταστάθηκε από τον Ian Haugland. Μπασίστας παρέμενε ο John Leven.

Η ηχογράφηση του soundtrack της νεανικής ταινίας "On the Loose" τούς χάρισε την επιτυχία "Rock the Night". Λίγους μήνες αργότερα, στο πλαίσιο μίας φιλανθρωπικής κίνησης, της Swedish Metal Aid, ο Tempest έγραψε το "Give A Helping Hand", το οποίο εκτελέστηκε από τα μεγαλύτερα rock και metal ονόματα της Σουηδίας. Τα έσοδα του single διατέθηκαν για τα παιδιά της Αιθιοπίας.

Στο τέλος του έτους άρχισαν τις ηχογραφήσεις για το επόμενο άλμπουμ τους. Το αποτέλεσμα ήταν το "The Final Countdown" (σας μυρίζει τιρινίνη;) το 1986, το οποίο έγινε παγκόσμια επιτυχία με πάνω από 6 εκατομμύρια αντίτυπα και ήταν Νο 1 στα charts 26 χωρών!

Απογοητευμένος από την επικεντρωμένη στα keyboards παραγωγή και το εμπορικό προφίλ των Europe, ο κιθαρίστας John Norum εγκατέλειψε το συγκρότημα τον Νοέμβριο του 1986, κυνηγώντας σόλο καριέρα. Αντικαταστάθηκε από τον Kee Marcello που τους ακολούθησε στις επιτυχημένες περιοδείες του επόμενου έτους, σε όλη την ευρωπαϊκή ήπειρο και στις Ηνωμένες Πολιτείες.

Οταν κυκλοφόρησε, το 1988, το επόμενο άλμπουμ, "Out of This World", το μονοπώλιο της μελωδικής hard rock είχε σπάσει από τους Guns N' Roses, τους INXS και τους U2. Τα δύο εκατομμύρια που έφτασαν οι πωλήσεις του θεωρήθηκαν μηδαμινά μπροστά στα προηγούμενα αστρονομικά νούμερα. Συνέχισαν τις περιοδείες και τις εμφανίσεις με ονόματα όπως οι Def Leppard και Bon Jovi.

Το 1991 κυκλοφόρησε το "Prisoners in Paradise" αλλά δεν του δόθηκε η δέουσα προσοχή από τα media, καθώς γινόταν πολύς χαμός γύρω από τους Nirvana και τους Pearl Jam. Παραμονή Πρωτοχρονιάς του 1992, οι Europe εμφανίστηκαν μαζί με τους Tesla, Thunder και Metallica στο Tokyo Dome. Το όνομα του σόου ήταν The Final Countdown και μετά τη λήξη της περιοδείας, οι Europe αποφάσισαν να κάνουν ένα μεγάλο διάλειμμα.

Τους είδαμε ξανά στον εορτασμό της αλλαγής της χιλιετίας και με τους δύο lead guitarists, τον Norum και τον Marcello, αν και επρόκειτο για μία και μόνο εμφάνιση. Το τελικό regroup και η ετοιμασία νέου άλμπουμ ανακοινώθηκε στις 2 Οκτωβρίου 2003, αλλά χωρίς τον Marcello, που δήλωσε πολύ απασχολημένος με τα δικά του projects. Καλοκαίρι του 2004, οι Europe περιόδευσαν στην Ευρώπη με τις setlists τους να περιλαμβάνουν κλασικά κομμάτια, αλλά και κομμάτια από το καινούργιο "Start From the Dark" που κυκλοφόρησε στο τέλος του έτους και πήρε καλές κριτικές, ενώ η τελευταία δημιουργία τους, το "Secret Society" κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 2006.



HI TECH

HI TECH... ΤΣΕΠΗΣ!

Εχουμε δει παλαιότερα κάποια δείγματα υψηλής τεχνολογίας στο χώρο της εικόνας και όχι μόνο από τη Citizen. Τι το εντυπωσιακό, τότε, θα πει κάποιος, με αυτή την τηλεόραση τσέπης; Το κυριότερο προσόν της Citizen TC-53 είναι, φυσικά, το μέγεθός της: 16,5x8,5x3 εκατοστά, είναι μάλλον εντυπωσιακές διαστάσεις, που κάνουν την TC-53, αν όχι τη μικρότερη, τουλάχιστον μία από τις μικρότερες έγχρωμες τηλεοράσεις διεθνώς!

Γιατί, βέβαια, πρόκειται για έγχρωμη τηλεόραση, άσχετα αν πάει θαυμάσια με... το καινούργιο μπουφάν σας!

Η οθόνη της είναι μόλις 6,5 εκατοστών (ή κάτι περισσότερο από 2,5 ίντσες για τους Αγγλοσάξονες!), έχει δέκτη VHF και UHF, ενσωματωμένη κεραία, υποδοχή για ακουστικά και βέβαια όλα εκείνα τα κουμπάκια για ρυθμίσεις που μας κάνουν τη ζωή πιο εύκολη!

Στενοχωρηθήκαμε κάπως, όταν μάθαμε ότι δεν έχει εισαχθεί κανονικά, αλλά ησυχάσαμε, όταν από την αντιπροσωπία μάς βεβαίωσαν ότι θα υπάρχει κανονικά περίπου όταν θα κυκλοφορήσει το τεύχος Ιουνίου (1988)!
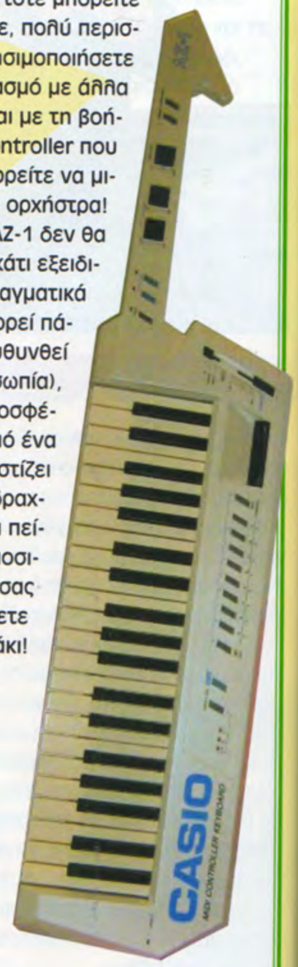
Οπως μάθαμε, η τιμή της θα βρίσκεται γύρω στις 65.000 δραχμές (περίπου, έτσι;) και μάλλον είναι αρκετά δελεαστική.



ΕΝΑ ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΟ ΣΥΝΘΕΣΑΪΖΕΡ

Εάν το παραγγέλναμε σε ένα εστιατόριο, θα το ζητούσαμε ως "ένα συνθεσάιζερ με ολίγη από κιθάρα"! Τώρα, αν θέλετε να το... παραγγείλετε σε ένα κατάστημα μουσικών οργάνων, μπορείτε να το ζητήσετε ως "φορητό πληκτρολόγιο" ή MIDI-controller.

Για την περίπτωση που: 1) είστε ο Jean Michel Jarre, 2) την Κυριακή δίνετε συναυλία και 3) θέλετε να κάνετε βόλτες στην πίστα παίζοντας, τότε το Casio AZ-1 είναι η μοναδική λύση για εσάς... Αν κάποια από τις παραπάνω προϋποθέσεις δεν ισχύει, τότε μπορείτε απλώς να... εντυπωσιάσετε, πολύ περισσότερο μάλιστα, αν χρησιμοποιήσετε το AZ-1, σε συνδυασμό με άλλα συνθεσάιζερ και με τη βοήθεια του MIDI controller που διαθέτει, οπότε μπορείτε να μιμηθείτε την... ορχήστρα! Περισσότερα για το AZ-1 δεν θα πούμε (αφού είναι μάλλον κάτι εξειδικευμένο και όποιος πραγματικά ενδιαφέρεται, μπορεί πάντα να απευθυνθεί στην αντιπροσωπία), παρά μόνο ότι προσφέρει περισσότερα από ένα κοινό συνθεσάιζερ και κοστίζει περίπου 92.000 δραχμές. Τώρα, θα πείτε, γιατί το δημοσιεύσαμε; Ε, για να σας κάνουμε να... ζηλέψετε λιγάκι!



Τα Hi Tech προϊόντα δεν είναι τωρινή μόδα. Ανά εποχές, μία μεγάλη μερίδα καταναλωτών επιθυμούσε να έχει στην κατοχή της την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, ανεξαρτήτως κόστους ή ιδιομορφίας των συσκευών που κυκλοφορούσαν. Οσο πιο παράξενο τόσο το καλύτερο. Να μερικά παραδείγματα από το παρελθόν.

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ ΛΕΪΖΕΡ!



Φαίνεται από τον τίτλο κιόλας, ότι πρόκειται να μιλήσουμε για ένα μηχάνημα στο όριο της τεχνολογίας και μάλιστα ένα CD-Player - γιατί αυτά χρησιμοποιούν ακτίνες λέιζερ για να διαβάσουν τους δίσκους τους.

Το CD-960 αποτελεί την τελευταία (και αρκετά καλή) λέξη της Philips στο χώρο των CD-Players. Προσέξτε μερικά από τα χαρακτηριστικά του: απόκριση συχνότητας 2 (!)-2.000Hz με απόκλιση +- 0,01dB. Λόγος σήματος προς θόρυβο (το γνωστό S/N στους... ηχοασχολούμενους) 105dB, τη στιγμή που τα καλύτερα πικάπ σήμερα πετυχαίνουν γύρω στα 96-97dB - και κοστίζουν ακριβότερα. Διαχωρισμός καναλιών στο 1KHz ίσο με 105dB με ολική παραμόρφωση μικρότερη από 0,0015% (για σύγκριση, ο αντίστοιχος αριθμός για τα συμβατικά πικάπ δεν ξεπερνά τα 95dB!).

Το CD-960 έχει ένα πλήθος από ευκολίες, διακόπτες, ρυθμιστές κ.λπ. και κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, που αξίζει να αναφέρουμε, όπως ότι οι υποδοχές και οι επαφές είναι επίχρυσες (οι μουσικόφιλοι γνωρίζουν γιατί!), έχει αναλογικές και ψηφιακές εξόδους σήματος και η μετατροπή από ψηφιακό σε αναλογικό γίνεται με 16bits και τετραπλή δειγματοληψία!

Οι δυνατότητες και οι ευκολίες του CD-960 είναι πραγματικά πολλές και ο λίγος χώρος μάς αναγκάζει (αν θέλετε περισσότερα) να σας παραπέμψουμε στα καταστήματα με την επιγραφή Philips, που το διαθέτουν σε μία τιμή γύρω στις 265.000 δραχμές. Η υψηλή τεχνολογία δεν απαιτεί μόνο "καλό αυτί"!

ΓΙΑ ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ ΑΚΡΟΑΣΕΙΣ

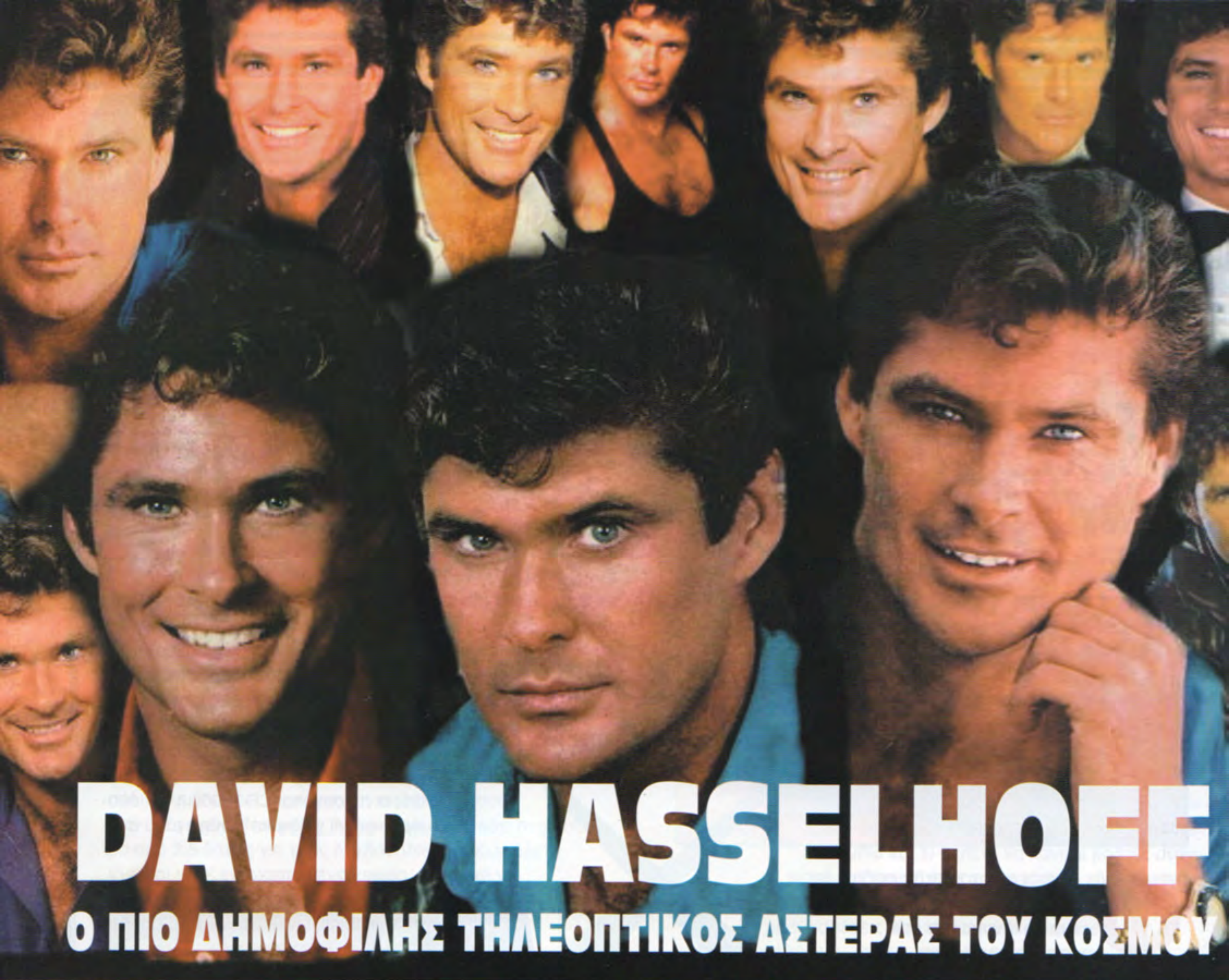
Ισως τα μεσαία και τα FM, όπου υπάρχουν τα περισσότερα προγράμματα στην Ελλάδα, να μην σας είναι αρκετά. Αν μάλιστα ξέρετε κάποια ξένη γλώσσα, τότε το ICF-7600DA της Sony πιθανόν να ικανοποιήσει την αγάπη σας για το ραδιόφωνο! Οπως αναφέρει η Sony, το ICF-7600DA - τι όνομα! - προσφέρει ψηφιακό tuning με... αναλογική αίσθηση! Διαθέτει μεσαία, μακρά, FM και 12 μπάντες στα βραχέα, με μήκος κύματος από 11 έως 90 μέτρα!



Ο δέκτης διαθέτει και μνήμη για 15 προεπιλεγόμενους σταθμούς, οι δε συχνότητες συντονισμού φαίνονται και αναλογικά και ψηφιακά, όπως άλλωστε βλέπετε στη φωτογραφία.

Το ICF-7600DA έχει, τέλος, κι ένα ρολόι-ξυπνητήρι, για να ξυπνάτε ακούγοντας τον αγαπημένο σας σταθμό από την Ισπανία, ας πούμε!

Κοστίζει 59.000 δραχμές και για περισσότερες πληροφορίες θα πρέπει να απευθυνθείτε σε κάποιο εξειδικευμένο κατάστημα.

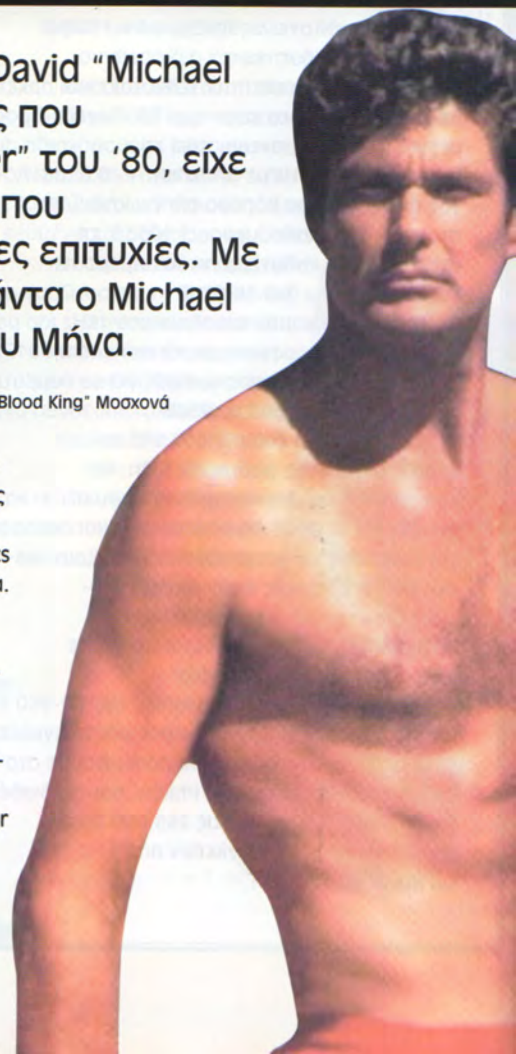


DAVID HASSELHOFF

Ο ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟΣ ΑΣΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Η βιομηχανία του θεάματος χρωστάει πολλά στον David "Michael Knight" Hasselhoff. Ο Γερμανοαμερικανός ηθοποιός που θαυμάσαμε στην πρωτοποριακή σειρά "Knight Rider" του '80, είχε μία μετεωρική πορεία στο καλλιτεχνικό στερέωμα, που σημαδεύτηκε από σκαμπανεβάσματα και παγκόσμιες επιτυχίες. Με ό,τι και να καταπιαστεί πάντως, για εμάς θα είναι πάντα ο Michael Knight και σε αυτήν την ειδική έκδοση, ο Ηρωας του Μήνα.

του Γιάννη "The Blood King" Μοσχονά



Στις 17 Ιουλίου του 1952 στο Maryland ήρθε στη ζωή το μοναδικό αγόρι μίας οικογένειας με 4 κορίτσια. Ο David Hasselhoff δεν άργησε να δείξει την κλίση του. Ηταν από μικρός εξωστρεφής και σε ηλικία 8 ετών υποδύθηκε τον πρώτο ρόλο του στη σχολική παράσταση "Rumpelstilsken". Οι συχνές μετακομίσεις της οικογένειάς του τον έφεραν σε εφηβική ηλικία στην Atlanta, όπου ξεκίνησε να παρακολουθεί μαθήματα υποκριτικής, χορού και τραγουδιού, παίζοντας ταυτόχρονα σε μαθητικές παραστάσεις. Τελειώνοντας το σχολείο και με την εμπειρία πλήθους ερασιτεχνικών παραστάσεων, ο "Hoff" αποφάσισε να διευρύνει τις γνώσεις του, σπουδάζοντας Τέχνες και Υποκριτική στα Academy of Dramatic Arts και στο California Institute of the Arts του Michigan και της California αντίστοιχα. Εκείνη την εποχή, ο David πίστευε ότι η καριέρα του τον οδηγούσε προς το Broadway και το χώρο των μιούζικαλ, αλλά το πεπρωμένο είχε άλλα σχέδια. Το 1975 είναι η χρονιά που ο Hoff, από επίδοξος ηθοποιός μετατρέπεται σε αναγνωρίσιμη τηλεοπτική περσόνα, κερδίζοντας τον ρόλο του Dr. William "Snapper" Foster στη σαπουνόπερα "The Young and the Restless" από το '75 μέχρι το '82. Η εν λόγω σειρά έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυ-









χία και στη χώρα μας με τον τίτλο "Ατίθασα Νιάτα".

DAVID'S KNIGHTHOOD

Η αναγνωρισιμότητα που απέκτησε, έκανε το θρυλικό τηλεοπτικό παραγωγό Glen A.Larson ("Battlestar Galactic", "Magnum P.I.®") να τον προσέξει. Το επιβλητικό παρουσιαστικό και η σοβαρότητα με την οποία αντιμετώπιζε τους ρόλους του, κατέστησε ιδανικό τον Hoff για το ρόλο του Michael Knight, πρωταγωνιστή της σειράς "Knight Rider" που ετοίμαζε τότε ο Larson. Το story της σειράς ξεκινούσε με το σοβαρό τραυματισμό του αστυνομικού Michael Arthur Long και τη μετατροπή του σε Michael Knight, αδίστακτου τιμωρού του εγκλήματος, με τη βοήθεια του δισεκατομμυριούχου φιλάνθρωπου Wilton Knight. Υπηρετώντας στη FLAG (Foundation for Law And Government), ο Michael Knight σύντριβε τους εγκληματίες με τη βοήθεια του απίθανου KITT (Knight Industries Two Thousand), ενός αμαξιού Pontiac Trans-Am, ενισχυμένου με σχεδόν απρόσβλητο αμάξωμα και έναν υπολογιστή με υψηλότατη τεχνητή νοημοσύνη. Η κλασική κινηματογραφική νόρμα του ζεύγους διωκτών του εγκλήματος με αταίριαστους χαρακτήρες βρήκε την καλύτερη υλοποίηση της στη σειρά "Knight Rider". Ο KITT και ο Michael Knight πολεμούν μαζί τους πιο δύσκολους και πολυπρόσωπους εγκληματίες, ανταλλάσσοντας πειράγματα μεταξύ τους και συχνά, δρώντας αυτόνομα ο ένας από τον άλλο και επικοινωνώντας με το περίφημο ρολόι Casio, που ήταν ένα υπερσύγχρονο μηχάνημα επικοινωνίας. Το στοιχείο της επιστημονικής φαντασίας στη σειρά (high tech εξοπλισμός, όπλα, τεχνητή νοημοσύνη), η παρουσία ενός κυριλέ αυτοκινήτου-φετίχ για τους περισσότερους άντρες, το γουέστερν συστατικό (η περσόνα του Michael Knight και η αλληλεπίδραση του με τον πιστό KITT παραπέμπει στο πρότυπο του μοναχικού καουμπόη) και η ενδιαφέρουσα πλοκή, απογείωσαν τη σειρά "Knight Rider" στα ύψη της θεαματικότητας. Η σειρά διήρκεσε 4 σαιζόν και έκανε διάσημο το πρόσωπο του David Hasselhoff σε όλο τον πλανήτη, προβαλλόμενη σε 82 χώρες!

KNIGHT RIDER CAN SING!

Η ακύρωση του "Knight Rider" έστρεψε τον Hasselhoff σε μία παλιά του αγάπη, το τραγούδι. Εκμεταλλευόμενος την τεράστια δημοτικότητά του στην Ευρώπη, ο Hoff σύναψε μουσικό συμβόλαιο με τη CBS Epic Records, γινόμενος ξαφνικά ίνδαλμα της pop και δίνοντας 17 συναυλίες μπροστά σε πάνω από 150.000 θαυμαστές μέσα σε λίγες βδομάδες! Με το άλμπουμ "Looking for Freedom" και το ομώνυμο τραγούδι να γίνεται Νο 1 για πολλές βδομάδες στα charts, ο Hoff έφτασε στο απόγειο της καριέρας του ως τραγουδιστής, αλλά το "μικρόβιο" της ηθοποιίας συνέχισε να τον κατατρώει.

LIFE IS A BAYWATCH

Η καριέρα του Hoff στην τηλεόραση καρκινοβατούσε για αρκετά χρόνια μέχρι το 1989, που ήρθε το πλήρωμα του χρόνου για να μετατραπεί σε σύμβολο του απόλυτου σούπερ σταρ με το "Baywatch". Οταν του προτάθηκε ο πρωταγωνιστικός ρόλος του βετεράνου ναυαγοσώστη Mitch Buchannon, η αντίδραση του Hoff ήταν: ευχαριστώ, αλλά δεν θα πάρω! Σκεπτόμενος ότι δεν θα ήθελε να υποδυθεί έναν Michael Knight με... μαγιό, ο Hoff δεν είχε καμία διάθεση να δεχθεί το ρόλο, αλλά οι συμβουλές του μάνατζέρ του και η οικονομική πρόταση που του έγινε, τον έκαναν να αναθεωρήσει. Ως αποτέλεσμα, ο Hoff υποδύθηκε το στυλοβάτη του έργου, Mitch Buchannon, βετεράνο ναυαγοσώστη και επικεφαλής μίας πλειάδας από όμορφες ηθοποιούς, που απέκτησαν παγκόσμια φήμη λόγω της παρουσίας τους στη σειρά. Η Pamela Anderson και η Yasmine Bleeth έγιναν παγκόσμια σύμβολα του σεξ εν μία νυκτί, ενώ και η καριέρα της παλαίμαχου Alexandra Paul ("Spy Hard") πήρε ανοδική πορεία. Το "Baywatch" προβλήθηκε από το 1989 μέχρι το 2001 και μπήκε στο Guinness Book of World Records ως η σειρά με τη μεγαλύτερη τηλεθέαση όλων των εποχών, που την παρακολούθησαν 1,1 δισεκατομμύριο τηλεθεατές. Το αξιοθαύμαστο στοιχείο του Hasselhoff είναι ότι ποτέ δεν είχε πρόβλημα με το να παρωδήσει τον εαυτό του σε μία σειρά γνωστών κωμωδιών ("The SpongeBob SquarePants Movie", "Dodgeball: A True Underdog Story", "Click"), δείχνοντας τη χιουμοριστική πλευρά του και την έλλειψη της έπαρσης που χαρακτηρίζει πολλούς σταρ. Μέσα στο 2008 θα θαυμάσουμε τον Hoff στην ταινία "Knight Rider", την κινηματογραφική μεταφορά της σειράς που τον τοποθέτησε για πάντα στην κορυφή της εκτίμησής μας. Way to go, Hoff!





W

VIRTUAL CONSOLE

Επιστροφή στο μέλλον!

Αγοράσαμε ως χριστουγεννιάτικο δώρο στον εαυτό μας το Nintendo Wii. Διασκεδάσαμε με την ψυχή μας με τα καμώματα συγγενών και φίλων μας στο Wii Sports και στα υπόλοιπα party games, μαγευτήκαμε από το Zelda: Twilight Princess. Και τώρα;

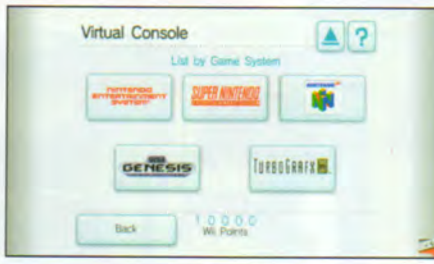
του Νότη "Olorin" Χαλκίδη
olorin@compupress.gr

Τώρα, φίλοι μου, απολαμβάνουμε το Mario, το Metroid... Πώς; Η κυκλοφορία τους δεν αναμένεται για τους επόμενους μήνες; Μα, ποιος μίλησε για καινούργια παιχνίδια!

Τι προσπαθεί να πετύχει η Nintendo με το εγχείρημα της Virtual Console; Ποιος είναι ο λόγος να μπλεχτεί κάποιος σε αυτή τη διαδικασία, ειδικά από τη στιγμή που μπορεί να απολαύσει σχεδόν όλα τα προσφερόμενα παιχνίδια στον υπολογιστή του μέσω των σχετικών εξομοιωτών και μάλιστα δωρεάν; Πριν βιαστείτε να απαντήσετε, σας προτρέπουμε να αναλογιστείτε ορισμένες σημαντικές λεπτομέρειες. Πρώτα απ' όλα, η υπηρεσία της Virtual Console του Wii είναι καθ' όλα νόμιμη, σε αντίθεση με τη χρήση των emulators ή μάλλον των ROMs για να είμαστε πιο ακριβείς, η οποία υπόκειται στις γκρίζες ζώνες των ξεχασμένων πνευματικών δικαιωμάτων. Παράλληλα, είναι ό,τι πιο κοντινό μπορεί να υπάρξει στην αυθεντική εμπειρία της ενασχόλησης με τα πρωτότυπα παιχνίδια. Όπως και να το κάνουμε, οι κονσόλες (προ Wii τουλάχιστον, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία...), φτιάχτηκαν για να τις απολαμβάνουμε στην τηλεόρασή μας, αραγμένοι αναπαυτικά στον καναπέ ή ακόμα και στο κρεβάτι μας, με το χειριστήριο ανά χείρας και όχι σε μια ... ολιγόιντση οθόνη υπολογιστή, με τη μέση μας να υποφέρει από την άβολη καρέκλα και το αφιλόξενο πληκτρολόγιο να κλέβει ξεδιάντροπα πολλές φορές το ρόλο του εργαλείου χειρισμού. Τέλος, δεν πρέπει να παραβλέψουμε και τη μερίδα εκείνη των ατόμων που νομίζουν πως ο όρος εξομοιωτής έχει σχέση με... πυρηνική φυσική και σε αυτούς στοχεύει η απλότητα του συστήματος της Virtual Console.

Επιστροφή στο μέλλον!







Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ VIDEO GAMES ΣΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ...

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Η Virtual Console είναι στην ουσία μία από τις ποικίλες δικτυακές υπηρεσίες που προσφέρει το Wii της Nintendo. Μπορεί να παραλληλιστεί με ένα εικονικό κατάστημα retro παιχνιδιών από διάφορες εποχές της ιστορίας του gaming. Πιο συγκεκριμένα, μέχρι σήμερα, προσφέρονται τίτλοι από πέντε διαφορετικά συστήματα: NES, Super NES, Mega Drive, PC-Engine/TurboGrafx-16, Nintendo 64. Οπως βλέπετε, οι άνθρωποι της Nintendo κάθε άλλο παρά... ρατσιστικές τάσεις έχουν, αφού έχουν συμπεριλάβει συστήματα και από εταιρείες πλην της δικής τους, ακόμα και από την πάλαι ποτέ μισητή αντίπαλο SEGA (εδώ, θα μου πείτε, ετοιμάζεται παιχνίδι όπου συμπρωταγωνιστούν ο Mario κι ο Sonic, εκεί θα κολλήσουμε;). Εχουν κυκλοφορήσει μάλιστα φήμες πως στο άμεσο μέλλον θα προστεθούν στο ρόστερ αρκετά ακόμα μηχανήματα, με τα Neo-Geo, MSX (ήδη προσφέρονται τίτλοι γι' αυτό στην Ιαπωνία), Saturn να πρωτοστατούν. Ανάλογα με το σύστημα, τέλος, υπάρχουν και τρεις διαφορετικοί διαθέσιμοι τρόποι χειρισμού, από το χειριστήριο του Gamecube και το ίδιο το Wii-mote (σε οριζόντια θέση, ώστε να θυμίζει κάτι από το χειριστήριο του NES), μέχρι το πιο εξειδικευμένο Classic Controller, που έχει κατασκευαστεί κυρίως για χρήση με τα παιχνίδια της Virtual Console (για περισσότερες πληροφορίες για το ποια συστήματα υποστηρίζουν κάθε μέθοδο χειρισμού, συμβουλευτείτε το σχετικό πίνακα).

Στη λίστα με τα προσφερόμενα παιχνίδια περιλαμβάνονται ουκ ολίγα γνωστότερα ή μη διαμάντια της ιστορίας του gaming. Ισως αρκεί να αναφέρουμε μερικά ονόματα για να καταλάβετε τι εννοούμε, όπως το The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), κατά πολλούς το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, ή το Super Mario 64 (N64), το οποίο καθιέρωσε τα στάνταρ για τα τρισδιάστατα platforms. Οχι, βέβαια, πως λείπουν αριστουργήματα από παλιότερες γενιές, αφού δεν λείπουν ούτε οι "γονείς", αλλά ούτε και οι "παππούδες" των προαναφερόμενων θρύλων, τα The Legend of Zelda: A Link to the Past (Super NES), Super Mario World (Super NES), Super Mario Bros. 1-2 (NES), The Legend of Zelda I-II (NES), αλλά και κλασικά παιχνίδια άλλων εταιρειών, όπως τα Street Fighter II: The World Warrior (Super NES), Super Castlevania IV (Super NES), Super Probotector (Super NES), Sonic The Hedgehog (Mega Drive), Streets of Rage (Mega Drive), Ecco the Dolphin (Mega Drive) κ.ά. Συνολικά, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το... οπλοστάσιο της Virtual Console περιλαμβάνει εκατό παρά έναν τίτλους (33 για NES, 14 για Super NES, 25 για Mega Drive, 4 για Nintendo 64 και 23 για TurboGrafx-16), όπως μπορείτε να δείτε και στον αναλυτικό πίνακα που ακολουθεί. Καινούργιοι τίτλοι προστίθενται στη λίστα κάθε βδομάδα, συνήθως τα ξημερώματα κάθε Παρασκευής. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε πως αυτή είναι η λίστα για τις περιοχές της ευρωπαϊκής ζώνης, αφού στην αμερικανική και την ιαπωνική αγορά διαθέτουν ελαφρώς παραλλαγμένες λίστες.

ΨΩΝΙΖΟΝΤΑΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ...

Η διαδικασία της απόκτησης των παιχνιδιών είναι πολύ πιο απλή απ' όσο μπορείτε να φανταστείτε, ίσως επειδή η βασική αρχή κατασκευής της εν λόγω κονσόλας ήταν να είναι προσιτή σε όσο το δυνατόν ευρύτερη μερίδα του αγοραστικού κοινού, ακόμα και σε άτομα που δεν είχαν άμεση εμπειρία από gaming. Στο αρχικό μενού της κονσόλας θα κατευθυνθείτε στο κανάλι του Wii Shop και από εκεί στο κομμάτι του Virtual Console. Εκεί, μπορείτε να δείτε τους τίτλους αλφαβητικά ή χωρισμένους ανάλογα με την κονσόλα στην οποία εμφανίστηκαν και να επιλέξετε αυτόν που επιθυμείτε. Φυσικά, επειδή όπως θα διαπιστώσετε, σε αυτή τη ζωή τα πράγματα που μας προσφέρονται δωρεάν είναι ελάχιστα, σε εκείνο το σημείο θα σας έρθει ο... λογαριασμός! Μην ανησυχείτε, δε θα χρειαστεί να καταφύγετε στην πλησιέστερη τράπεζα ώστε να μετατρέψετε τα ευρώ σας σε συνάλλαγμα! Το... νόμισμα που χρησιμοποιείτε για τις εικονικές συναλλαγές σας με το Virtual Console, αλλά και το Wii Shop γενικότερα, είναι τα Wii Points, η αναλογία των οποίων με τα ευρώ είναι 1 προς 100 (ένα ευρώ, ισούται με εκατό Wii Points). Πώς μπορείτε να αποκτήσετε Wii Points, ώστε να έχετε απόθεμα έτοιμο προς ξόδεμα; Με διάφορους τρόπους. Ο πιο απλός είναι ίσως η αγορά της σχετικής κάρτας, την οποία μπορείτε να βρείτε στα αντίστοιχα καταστήματα. Προς το παρόν, διατίθενται μόνο κάρτες των 2.000 Wii Points (οι οποίες, όπως πολύ σωστά θα μαντέψατε σε περίπτωση που δεν έχετε ξεχάσει να εφαρμόζετε τη μέθοδο των τριών, κοστίζουν 20 ευρώ), αλλά έχουν ακουστεί φήμες που θέλουν την κυκλοφορία καρτών με διαφορετικά ποσά, τόσο μικρότερα όσο και μεγαλύτερα. Οταν προμηθευθείτε την κάρτα αυτή, μπορείτε να πάτε στη σχετική επιλογή του Wii Shop ("Add Wii Points") και να εξαργυρώσετε το περιεχόμενό της, με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που εφαρμόζετε στις κάρτες κινητής τηλεφωνίας.

Αλλος ένας τρόπος είναι η on-line αγορά Wii Points μέσω πιστωτικής κάρτας (ανά 1.000, 3.000 ή 5.000 πόντους), αν και προς το παρόν υποστηρίζονται μόνο οι κάρτες MasterCard και VISA. Τέλος, σύμφωνα με επιβεβαιωμένες πηγές, τα Star Points που περιέχονται σε συσκευασίες προϊόντων της Nintendo θα μπορούν στο άμεσο μέλλον να εξαργυρώνονται ως Wii Points, απλώς είναι άγνωστο πότε θα αρχίσει αυτό να εφαρμόζεται, καθώς και ποια θα είναι η αναλογία ανάμεσα σε Star Points και



Το "Classic Controller", το οποίο έχει ως βασική χρήση τα παιχνίδια της Virtual Console. Μεταξύ μας, πάντως, δεν είναι το πιο βολικό χειριστήριο...

Επιστροφή στο μέλλον!



	Wii Remote	Classic Controller	GameCube Controller
NES	✓	✓	✓
SNES	×	✓	✓
N64	×	✓	✓
SEGA MEGA DRIVE	✓	✓	✓
Turbografx (PC Engine)	✓	✓	✓

Πίνακας συμβατότητας μεταξύ των διαθέσιμων μεθόδων χειρισμού και των παιχνιδιών της Virtual Console.



Wii Points. Για αναλυτικότερες πληροφορίες, μπορείτε να ανατρέξετε στο "Shopping Guide", που βρίσκεται στο κεντρικό μενού του Wii Shop Channel.

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΕΦ' ΟΡΟΥ ΖΩΗΣ...

Ωραία όλα αυτά, αλλά τι γίνεται με τα παιχνίδια της Virtual Console σε περίπτωση που το μικρό σας ξαδερφάκι τα σβήσει κατά λάθος κουνώντας πάνω-κάτω το Wiimote ή αν σας... ματιάσει ο γείτονας που καλοβλέπει το Wii σας και αυτό πιάσει φωτιά, μαζί με το δωμάτιό σας; Αν και για το δωμάτιό σας (αλλά και για το ξαδερφάκι σας) δεν μπορούμε, δυστυχώς, να κάνουμε τίποτα προς το παρόν, δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε για τη Virtual Console, αφού από τη στιγμή που θα αγοράσετε ένα παιχνίδι, δεν υπάρχει τρόπος να το χάσετε, όσο κι αν προσπαθήσετε. Κατ' αρχάς, να αναφέρουμε πως τα παιχνίδια που κατεβάζετε, μπορούν να αποθηκευτούν είτε στα 512MB της ενσωματωμένης μνήμης του συστήματος είτε στις εξωτερικές SD Cards που μπορεί να διαθέτετε. Σε αμφότερες τις περιπτώσεις, όμως, για να παίξετε τα παιχνίδια, αυτά αντιγράφονται προσωρινά στην εσωτερική μνήμη του μηχανήματος και έτσι δένονται με το συγκεκριμένο μηχάνημα, κάτι που έχει ως επακόλουθο να μην μπορείτε να τα μεταφέρετε, π.χ., στο μηχάνημα κάποιου φίλου σας. Σε περίπτωση λοιπόν που τα σβήσετε κατά λάθος, λόγω έλλειψης χώρου ή μετά από format της μνήμης, σας δίνεται η δυνατότητα να τα κατεβάσετε ξανά, ακολουθώντας την ίδια διαδικασία, χωρίς επιπλέον χρέωση. Τέλος, σε ενδεχόμενη ανάγκη αντικατάστασης της κονσόλας, πάλι έχει προβλεφθεί η δυνατότητα ανάκτησης των παιχνιδιών στο νέο μηχάνημα, χωρίς να χρειαστεί να ξαναπληρώσει ο χρήστης το αντίτιμο.

Όπως καταλαβαίνετε, η Virtual Console του Wii ήρθε για να μείνει και, με την αυξημένη δημοτικότητά της, αποδεικνύει ότι το retro είναι της μόδας. Είτε πρόκειται για παιχνίδια που συνοδεύουν μνήμες πιο τρυφερών περιόδων της ζωής σας είτε απλώς θρυλικά αριστουργήματα, τα οποία ουδέποτε καταφέρατε να απολαύσετε στην εποχή τους, είμαστε βέβαιοι πως θα ανακαλύψετε δεκάδες τίτλους που αξίζουν τραβήξουν την προσοχή σας από τα πολυδιαφημισμένα παιχνίδια της νέας γενιάς.

ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ VIRTUAL CONSOLE (ΜΕΧΡΙ 8/6/2007)

NES (500 Wii Points):
- Adventures of Lolo
- Balloon Fight
- Baseball
- Castlevania
- Donkey Kong Jr. Math
- Donkey Kong Jr.
- Donkey Kong
- Excitebike
- Galaga
- Gradius
- Ice Climbers
- Ice Hockey
- Kid Icarus
- Kirby's Adventure
- Mach Rider
- Mario & Yoshi
- Mario Bros.
- Mighty Bomb Jack
- NES Open Tournament Golf
- Pac-Man
- Pinball
- Punch-Out!!
- Soccer
- Solomon's Key
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Tennis
- The Legend of Zelda
- Urban Champion
- Wario's Woods
- Xevious
- Zelda II: The Adventure of Link

Super Nintendo (800 Wii Points):
- ActRaiser (English Version)
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- Donkey Kong Country
- F-Zero
- Final Fight
- R-Type III The Third Lightning
- SimCity
- Street Fighter II: The World Warrior
- Super Castlevania IV
- Super Ghouls'N Ghosts
- Super Mario World
- Super Probotector: Alien Rebels
- The Legend of the Mystical Ninja
- The Legend of Zelda: A Link to the Past

SEGA Mega Drive (800 Wii Points):
- Alex Kidd In The Enchanted Castle
- Altered Beast
- Bio Hazard Battle
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Ecco the Dolphin
- Gain Ground
- Golden Axe
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Ristar
- Sonic Spinball
- Sonic The Hedgehog
- Space Harrier II
- Streets of Rage II
- Streets of Rage
- Sword of Vermillion
- The Story of Thor
- Toe Jam & Earl
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
- VECTORMAN
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy In Monster World

TurboGrafx-16/PC-Engine (600 Wii Points):
- Alien Crush
- Battle Lode Runner
- Blazing Lazers
- Bomberman '93
- Bonk's Adventure
- Bonk's Revenge
- Chew-Man-Fu
- Dead Moon
- Double Dungeons
- Dragon's Curse
- Dungeon Explorer
- Military Madness
- Motoroader
- New Adventure Island
- Ninja Spirit
- R-TYPE
- Shockman
- Soldier Blade
- Splatterhouse
- Super Star Soldier
- Victory Run
- Vigilante
- World Sports Competition

Nintendo 64 (1.000 Wii Points):
- Lylat Wars
- Mario Kart 64
- Super Mario 64
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Θέλετε να θυμηθείτε τα νιάτα σας στο Wii; Τότε θα πρέπει πρώτα να δείτε τη... λευκή κάρτα!

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Format:	PlayStation2
Εκδοση:	Eidos Interactive
Ανάπτυξη:	Crystal Dynamics
Διάθεση:	Centric
Τιμή:	€ 44,99

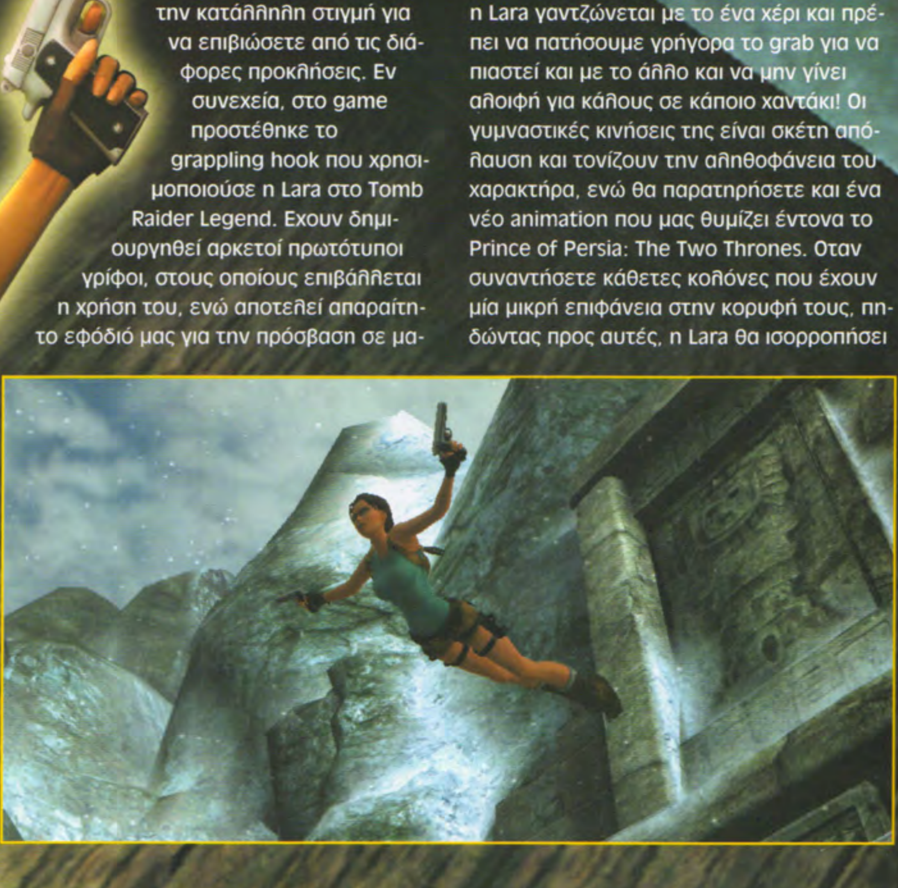
Το Tomb Raider: Anniversary είναι το πολυαναμενόμενο remake του πρώτου Tomb Raider. Πρόκειται για το ίδιο παιχνίδι, προσαρμοσμένο εικαστικά στην απαιτητική εποχή μας και με μπόλικες προσθήκες στο gameplay, τις οποίες εγκαινίασε το Tomb Raider: Legend.

Αναμφίβολα η graphic engine της Crystal Dynamics δημιουργεί τα τελειότερα γραφικά που έχετε δει σε PS2, συγκρίσιμα μόνο με τα God of War και τα Final Fantasy, αλλά μη συγκρίσιμα με τις next gen κονσόλες και το PC. Θα τρίβετε τα μάτια σας με το μοντέλο του Τυραννόσαυρου και των λοιπών δεινοσαύρων στη Lost Valley, θα "προσκυνήσετε" το μεγαλείο τοποθεσιών όπως το St.Francis Folly και θα απολαύσετε τα βελτιωμένα cutscenes του παιχνιδιού.

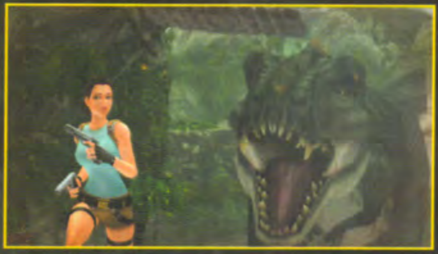


Οι προσθήκες στο gameplay, ανεβάζουν κατακόρυφα το replayability του παιχνιδιού για όσους είχαν τη χαρά να το τερματίσουν στην πρωτότυπη μορφή του. Κατ' αρχάς, αρκετές cutscenes είναι interactive, κάτι που σημαίνει ότι πρέπει να πατήσετε κατεύθυνση και κουμπιά την κατάλληλη στιγμή για να επιβιώσετε από τις διάφορες προκλήσεις. Εν συνεχεία, στο game προστέθηκε το grappling hook που χρησιμοποιούσε η Lara στο Tomb Raider Legend. Εχουν δημιουργηθεί αρκετοί πρωτότυποι γρίφοι, στους οποίους επιβάλλεται η χρήση του, ενώ αποτελεί απαραίτητο εφόδιό μας για την πρόσβαση σε μακρινές πλατφόρμες. Χρησιμοποιώντας το hook, η Lara μπορεί πλέον να περπατά πάνω σε τοίχους, κρατώντας το, κίνηση που δεν υπήρχε ούτε στο Tomb Raider Legend! Σε ορισμένες περιπτώσεις, το grappling hook χρησιμεύει και στη μετακίνηση ογκωδών αντικειμένων.

Τα animation της Lara που εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στο Tomb Raider Legend επιστρέφουν και εδώ, ομορφαίνοντας και διευκολύνοντας την ζωή μας. Η Lara μπορεί να μετακινηθεί με μεγάλη ταχύτητα, ενώ βρίσκεται κρεμασμένη σε απόκρημνες επιφάνειες ή ενώ ανεβαίνει σκάλες και σχοινιά. Αν η επιφάνεια στην οποία προσπαθεί να γραπωθεί, βρίσκεται μακριά της, η Lara γαντζώνεται με το ένα χέρι και πρέπει να πατήσουμε γρήγορα το grab για να πιαστεί και με το άλλο και να μην γίνει αλοιφή για κάλους σε κάποιο χαντάκι! Οι γυμναστικές κινήσεις της είναι σκέτη απόλαυση και τονίζουν την αληθοφάνεια του χαρακτήρα, ενώ θα παρατηρήσετε και ένα νέο animation που μας θυμίζει έντονα το Prince of Persia: The Two Thrones. Οταν συναντήσετε κάθετες κολόνες που έχουν μία μικρή επιφάνεια στην κορυφή τους, πηδώντας προς αυτές, η Lara θα ισορροπήσει









σαν ακροβάτισσα, αλλά δεν θα μπορεί να διατηρήσει την ισορροπία της πάνω από μερικά δευτερόλεπτα, οπότε πρέπει να πηδήξετε αμέσως σε στέρεο έδαφος.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι δομημένοι στο κλασικό στυλ Tomb Raider με κάποιες προσθήκες. Αυτές έχουν να κάνουν με τη φυσική παρουσία της ηρωίδας, η οποία γκρεμίζει ετοιμόρροπα σημεία του εκάστοτε επιπέδου και αποκαλύπτει νέες οδούς. Επίσης, ακόμη και τα πιστόλια της Lara χρησιμοποιούνται στην επίλυση γρίφων, καθώς υπάρχουν συγκεκριμένα μέρη όπου πρέπει να πυροβολήσουμε στόχους. Το inventory της Lara επανέρχεται στην κλασική μορφή του - κυκλικό - και το τιγκάρουμε σταδιακά στα medi kits και στα cool όπλα (μάγκνουμ, ούζι κ.λπ.) Το θετικό είναι ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού έδωσαν στη Lara τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει άμεσα τα medi kits της, όπως και τα όπλα, χωρίς να χρειάζεται να ανοίγει διαρκώς το inventory. Αν σκαλώσουμε μάλιστα σε κάποιο δύσκολο σημείο, η Lara, μέσω του Journal της, μας δίνει hints για το τι πρέπει να κάνουμε.

"Όλα τα λεφτά" στο παιχνίδι είναι το Adrenaline Dodge mode της Lara. Οσο ραντίζουμε με σφαίρες τα εχθρικά όντα, εκείνα τα "παίρνουν στο κρανίο" και γεμίζουν το rage meter τους. Οταν φουλάρει, το πλάσμα κοντοστέκεται, μία λάμψη ανάβει στιγμιαία πάνω από το κεφάλι του, παίρνει φόρα και μας επιτίθεται. Ευθύς πρέπει να πατήσουμε το κουμπί ή πλήκτρο που έχουμε επιλέξει για σκύψιμο. Αμέσως η Lara μπαίνει σε Adrenaline Dodge mode και ένα κόκκινο στόχαστρο αρχίζει να "κλειδώνει" σταδιακά στο κεφάλι του πλάσματος. Μόλις το στόχαστρο "κλειδώσει", πρέπει να πατήσουμε το fire. Αν το πετύχουμε εγκαίρως, η βολή που ρίχνουμε, εξοντώνει άμεσα τα μικρότερα πλάσματα και εξαφανίζει ένα σεβαστό ποσό ενέργειας από τους bosses όπως ο Τυραννόσαυρος. Δοθέντος του ότι οι εχθροί χρειάζονται μπόλικες σφαίρες για να μπουν σε rage mode, τα μικρότερα πλάσματα ψοφάνε πριν προλάβουν να το κάνουν. Μάλιστα οι αντίπαλοι είναι δυσκολότεροι από το πρωτότυπο, διότι επιτίθενται σε αγέλες.

Για τους κολλημένους με το να ανακαλύπτουν τα μυστικά ενός game, το Tomb Raider Anniversary διαθέτει πολλά μυστικά αντικείμενα στις πίστες του. Η απόκτησή τους ξεκλειδώνει σημαντικότατα Rewards, που μπορούμε να δούμε μέσω του main menu και στα οποία βρίσκονται εναλλακτικά outfits της Lara, commentaries, character bios και cheats. Αν είστε έτοιμοι για 15-20 ώρες κορυφαίου gaming, τότε το Tomb Raider: Anniversary είναι η υπ' αριθμόν ένα επιλογή σας.





PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

Format:	PSP
Έκδοση:	Ubisoft
Ανάπτυξη:	Ubisoft
Διάθεση:	Diaktis
Τιμή:	€ 29,99

Το Prince of Persia: The Two Thrones ήταν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που τερματίσαμε σε κονσόλες προ διετίας. Το Prince of Persia: Rival Swords δεν είναι παρά η μεταφορά του εν λόγω "διαμαντιού" σε κονσόλα χειρός.







Αρχικά ήμαστε διστακτικοί σε μία μεταφορά ενός βαρυφορτωμένου από άποψη γραφικών και gameplay παιχνιδιού σε πλατφόρμα περιορισμένων δυνατοτήτων, αλλά τελικά η Ubisoft κατόρθωσε να διαψεύσει τις ενστάσεις μας.

Το game ακολουθεί πιστά στο σενάριο του Two Thrones: ενώ ο γνωστός μας Prince επιστρέφει θριαμβευτής στη Βαβυλώνα μαζί με την Kaileena, την Empress of Time, ανακαλύπτει ότι η πόλη του έχει γίνει στάχτες! Υπαίτιος για την καταστροφή είναι η Νέμεσις του Prince, ο ανελέητος Vizier, που επιστρέφει στη ζωή διότι οι ενέργειες του Prince στο Island of Time ακύρωσαν τα γεγονότα που συνέβησαν στο Sands of Time. Στην πορεία, ο Vizier απελευθερώνει τα Sands of Time, με αποτέλεσμα να μεταμορφωθεί ο ίδιος σε ένα απδιαστικό τέρας και ο ήρωάς μας να αποκτήσει το πιο καινοτόμο στοιχείο του gameplay, τη μεταμόρφωσή του σε Dark Prince.

Το gameplay του παιχνιδιού χωρίζεται σε δύο τμήματα, στο adventuring και στο καθαρόαιμο... σφάξιμο. Ο κανονικός Prince μπορεί να χρησιμοποιήσει ταυτόχρονα δύο όπλα, με το βασικό να είναι πάντα το θανάσιμο Dagger of Time. Για αθόρυβο ξεκαθάρισμα μεμονωμένων αντιπάλων χρησιμοποιούμε το speed kill: πλησιάζοντας κάποιον χωρίς να μας δει, πατάμε μία ακολουθία κουμπιών και τον σφάζουμε άμεσα. Αν δεν πετύχουμε την ακολουθία, το speed kill σταματάει και πρέπει να τον εξοντώσουμε με τον πατροπαράδοτο τρόπο. Ως Dark Prince δεν μπορούμε να έχουμε δύο όπλα, αποκτούμε όμως το "Daggertail", ένα λεπιδωτό μαστίγιο (σαν αυτό του αρχισυντάκτη), με το οποίο δίνουμε τρομερά χτυπήματα, τραβάμε κοντά τους εχθρούς για να τους αποτελειώσουμε, αλλά και πιανόμαστε σαν Ταρζάν από πεζούλια και επιφάνειες στις οποίες δεν θα μπορούσε να σκαρφαλώσει ο Prince. Ο τομέας της εξερεύνησης είναι εξίσου εθιστικός με τη μάχη: ο Prince διαθέτει πλήθος ακροβατικών ικανοτήτων, με τις οποίες κινείται σαν αίλουρος σε πεζούλια, γαντζώνεται και ισορροπεί σε επικίνδυνες επιφάνειες και ενίοτε πέφτει "ουρανοκατέβατος" από μπαλκόνια στα κεφάλια των εχθρών! Επίσης, αποκτά σταδιακά έναν αριθμό από Sand Powers, που του επιτρέπουν να "παγώνει" το χρόνο και να αποκτά πλεονέκτημα απέναντι στους εχθρούς και ειδικά στους bosses.

Ο μόνος σοβαρός λόγος για να ξαναπαίξετε το παιχνίδι στο PSP, αν το έχετε τερματίσει ήδη, είναι οι προσθήκες σε σχέση με τις άλλες εκδόσεις. Στο PSP ο Prince δεν στέκεται απλώς δίπλα στα sand portals, κλείνοντάς τα με ένα πάτημα του κουμπιού. Ταξιδεύει μέσω αυτών σε άλλες τοποθεσίες και αντιμετωπίζει διάφορες προκλήσεις! Επίσης, στην έκδοση για PSP θα βρείτε τρεις πρόσθετες αρματοδρομίες - ένα από τα πρωτικότερα στοιχεία του παιχνιδιού - και τη δυνατότητα να συναγωνιστείτε σε multiplayer mode με κάποιον φίλο σας.

SPIDER-MAN 3

Το Spider-Man 3 είναι μία ταινία και ένα video game, τα οποία περιμέναμε με μεγάλη λαχτάρα, ελπίζοντας να προσφέρουν κάτι ξεχωριστό στα άπειρα προϊόντα που έχουν τη στάμπα του Αραχνάνθρωπου.

Format:	Xbox 360
Εκδοση:	Activision
Ανάπτυξη:	Treyarch
Διάθεση:	Dionic
Τιμή:	€ 59,99

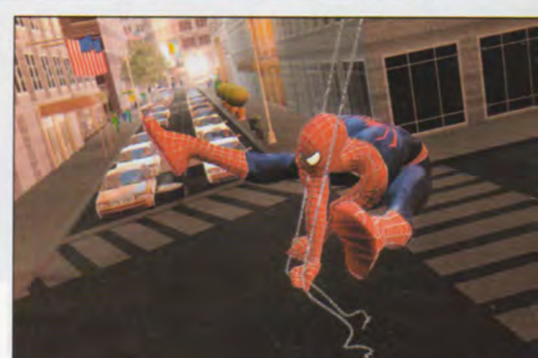
Στην περίπτωση της ταινίας, απογοητευτήκαμε οικτρά, αλλά το game κατόρθωσε να διασώσει τη φήμη του αγαπημένου μας comic υπερήρωα.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις βασικές κατηγορίες αποστολών: missions, activities και crime fighting. Οι missions αποτελούν το ζουμί του παιχνιδιού και αριθμούν 42 αποστολές. Μερικές από αυτές ακολουθούν το σενάριο της ταινίας - οι πίστες με τον Sandman, τον New Goblin και τον Venom - ενώ υπάρχουν και άλλες που σχεδιάστηκαν ειδικά για το παιχνίδι και δεν έχουν καμία σχέση με την ταινία - Mad Bomber, Scorpion, Kraven κ.λπ. Ολες τους παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία στον τρόπο δράσης μας, αναγκάζοντάς μας να φωτογραφίσουμε... ιπτάμενους δίσκους, να σαπίσουμε στο ξύλο γιγαντιαίες σαύρες, να σταματήσουμε μανιακούς τρομοκράτες που θέλουν να τινάξουν την πόλη στον αέρα, να δώσουμε άγριες μάχες στον υπόγειο κ.λπ. Επιπλέον, οι missions ξεκλειδώνουν δεκάδες special κινήσεις, με τις οποίες οι ικανότητες του Spider-Man πολλαπλασιάζονται τρομερά, ξεκλειδώνουν δε και τη φοβερή συμβιωτική στολή του.

Οι activities είναι μία σειρά αποστολών που λειτουργούν ως tutorials και έχουν ως στόχο να μας "προπονήσουν" στο χειρισμό των ποικίλων ικανοτήτων του ήρωά μας. Οι crime fighting αποστολές παρουσιάζουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Αν παρατηρήσουμε το χάρτη στην αρχή του, θα δούμε ότι το μεγαλύτερο τμήμα της πόλης μάς αντιπαθεί λόγω του κύματος εγκληματικότητας που την πλήττει. Αν περιφερθούμε για λίγο σε αυτές τις περιοχές, ακούμε τη σειρήνα ενός περιπολικού ή βλέπουμε σημάδια στο χάρτη που μπορούμε να ακολουθήσουμε. Και στις δύο περιπτώσεις, οδηγούμαστε σε κάποια crime fighting αποστολή, που, αν την φέρουμε εις πέρας, το επίπεδο εγκληματικότητας στην περιοχή μειώνεται.









Ο ήρωάς μας έχει δύο βασικές ασχολίες στο παιχνίδι: το ξύλο και την εναέρια μετακίνηση με τον ιστό. Οι δύο στολές που φοράμε στο game - κλασική κυανέρυθρη, συμβιωτική - προσφέρουν διαφορετική γκάμα κινήσεων και animation, εμπλουτίζοντας το ασταμάτητο beat 'em up-ing. Διαθέτουμε δύο ειδών επιθέσεις - hard και light - που τις συνδυάζουμε για τη δημιουργία θανάσιμων combos, τα οποία διαλύουν άνετα οποιονδήποτε αντίπαλο. Εχουμε επίσης και rage meter, που γεμίζει όσο ρίχνουμε ξύλο. Οταν γεμίσει τελείως, μπορούμε να εκτελέσουμε κάποια από τις special κινήσεις που έχουμε ξεκλειδώσει, οι οποίες συνήθως εξολοθρεύουν ολόκληρη ομάδα αντιπάλων με τη μία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά, το animation του ήρωα είναι πανομοιότυπο με την ταινία και τις φωνές των ηρώων στο παιχνίδι τις έχει δανείσει όλο το καστ της ταινίας - Toby Maguire, Topher Grace, Thomas Haden Church κ.λπ. Αν σκεφτείτε ότι θα κάνετε τουλάχιστον 17 με 20 ώρες να τερματίσετε όλες τις αποστολές του παιχνιδιού, γίνεται σαφές ότι το Spider-Man 3 είναι και χορταστικό εκτός από ποιοτικό.

ELEDEES

Format:	Nintendo Wii
Έκδοση:	Konami
Ανάπτυξη:	Konami
Διάθεση:	Nortec Multimedia
Τιμή:	€ 59,99

Τι θα λέγατε αν μαθαίνατε ότι μικροσκοπικά πλασματάκια, φορτισμένα με ηλεκτρική ενέργεια και αλλοπρόσαλλη συμπεριφορά, είναι η ενεργειακή πηγή του κόσμου μας;







Το Eledees για το Wii μάς αφηγείται αυτή την τρελή πιθανότητα, τοποθετώντας μας στη θέση του 10χρονου Kai, ενός παιδιού που τσαντίζεται με τα Elebits, τα παιχνιδιάρικα πλάσματα που λέγαμε, αποφασίζοντας να πάρει την κατάσταση στα χέρια του. Αρπάζοντας το Capture Gun του, ο Kai βγαίνει παγανιά στο σπίτι του και στη γύρω περιοχή, αιχμαλωτίζοντας όποιο Elebit βρεθεί στο δρόμο του.

Οι πίστες του παιχνιδιού απεικονίζουν συγκεκριμένους χώρους του σπιτιού και της γειτονιάς του Kai και για να ολοκληρωθούν, πρέπει να συλλέξουμε μια συγκεκριμένη ποσότητα ηλεκτρικής ενέργειας των Elebits που μετριέται σε Watt. Η αιχμαλώτιση των πλασμάτων δεν είναι τόσο εύκολη όσο ακούγεται και για να την πετύχουμε, πρέπει να αξιοποιήσουμε στο έπακρο τις διαδραστικές καινοτομίες των χειριστηρίων του Wii μας. Το Nunchuk χρησιμοποιείται για να κινούμαστε στους χώρους του παιχνιδιού προς όλες τις κατευθύνσεις, για να σκύβουμε κ.λπ. Το Wii Remote αντιπροσωπεύει το Capture Gun μας. Με αυτό κινούμε τον κέρσορα επί της οθόνης, στοχεύοντας και αιχμαλωτίζοντας τα Elebits. Επειδή τα πονηρά πλάσματα είναι συνήθως κρυμμένα κάτω από έπιπλα και αντικείμενα, το Capture Gun χρησιμοποιείται για την αλληλεπίδρασή μας με αυτά. Στρίβοντας, τραβώντας και κουνώντας το Wii Remote προς όλες τις κατευθύνσεις, ανοίγουμε πόρτες, συρτάρια, σηκώνουμε ψυγεία, πετάμε βάζα και γενικότερα δημιουργούμε κακό χαμό στο πέρασμά μας!



Ένα στοιχείο που θα σας διασκεδάσει αφάνταστα είναι η συμπεριφορά των Elebits, η οποία καθορίζει και το πόση ενέργεια θα μας προσφέρουν όταν τα... μαγκώσουμε! Στην πορεία θα έρθετε σε επαφή με Elebits που κοιμούνται γαλήνια, που είναι χαρούμενα και τα οποία σας προσφέρουν μεγάλες ποσότητες ενέργειας, Elebits τσαντισμένα και αγχωμένα που, προσπαθώντας να ξεφύγουν, πετάνε πράγματα, Elebits επιθετικά που θα σας ριχτούν προκαλώντας ζημιά στο Capture Gun κ.ο.κ. Απορροφώντας ενέργεια από τα Elebits, αποκαθιστούμε το φωτισμό σε πολλά σκοτεινά μέρη του game ή ανάβουμε απενεργοποιημένες συσκευές και ξετρυπώνουμε Elebits που δίνουν special bonuses.

Το παιχνίδι θα σας διασκεδάσει λόγω της πλήρους χρησιμοποίησης του συστήματος χειρισμού του μηχανήματος και σας προτείνουμε να παίξετε το multiplayer μαζί με φίλους σας, όπου θα γίνει ο χαμός!

FINAL FANTASY 3

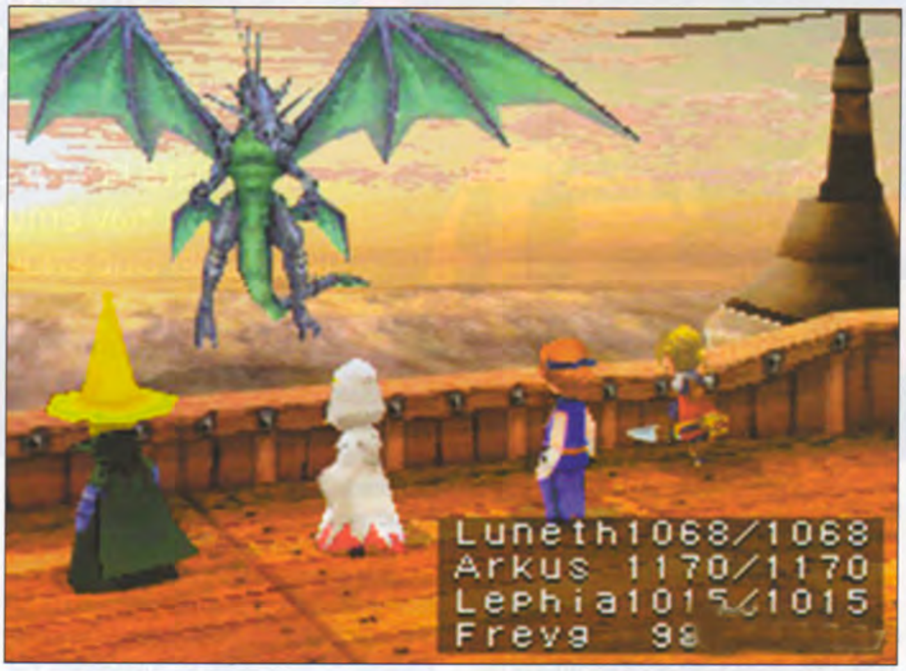
Αν υπήρχε βραβείο για το τέλειο ιαπωνικό RPG, θα το κέρδιζαν χωρίς ανταγωνισμό τα παιχνίδια της σειράς Final Fantasy. Εχοντας φτάσει αισίως τα 13 σε νούμερο και με τους περισσότερους οπαδούς τους να έρχονται σε επαφή με τη σειρά από το 7ο και μετά, θεωρούμε απόλυτα σωστή την κίνηση της Nintendo να μας επαναφέρει στους πρώτους τίτλους του franchise μέσω των remakes στο DS.

Format:	Nintendo DS
Εκδοση:	Square Enix
Ανάπτυξη:	Square Enix, Matrix Software
Διάθεση:	Nortec Multimedia
Τιμή:	€ 49,99

Η τελευταία προσθήκη των remakes είναι το Final Fantasy 3, που μας έρχεται πλήρως αναβαθμισμένο και πωρωτικό όσο ποτέ.

Το σενάριο του game είναι πανομοιότυπο με το πρωτότυπο: τέσσερα ορφανά σε μια φανταστική ιπτάμενη ήπειρο, ξεκινούν ένα περιπετειώδες ταξίδι για να αποκαταστήσουν την ισορροπία στον κόσμο τους και να βρουν τα τέσσερα elemental crystals of light. Η αδυναμία επιλογής χαρακτήρων, μίας βασικής επιλογής των καθαρόαιμων RPGs, "εξισορροπείται" από τις διαφορετικές "jobs" που μπορούμε να ακολουθήσουμε. Οι jobs λειτουργούν ως εναλλακτικές classes, τροφοδοτώντας τους ήρωές μας με ποικίλες ικανότητες, όπως τακτικές για συντριπτικά χτυπήματα στη μάχη, ξόρκια λευκής και μαύρης μαγείας κ.λπ. Το καλό είναι ότι μπορούμε να αλλάξουμε job ανά πάσα στιγμή σε περίπτωση που δεν μας κάνει, με αποτέλεσμα να διαθέτουμε τελικά multiclass χαρακτήρες. Να έχετε όμως υπόψη σας ότι με τις μάχες, παράλληλα με το επίπεδο του ήρωα, αυξάνεται και το επίπεδο της job που έχετε εκείνη τη στιγμή, συνεπώς οι συχνές αλλαγές των jobs θα τις κρατήσουν σε υπανάπτυκτη κατάσταση και άρα ψιλοάχρηστες.

Οι παλιότεροι gamers που έπαιξαν το παιχνίδι στην έκδοσή του για NES, θα παρατηρήσουν σημαντικές διαφορές στο gameplay και στα γραφικά. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλώς υπέροχα και φυσικά τρισδιάστατα, ξεφεύγοντας από την πενιχρή δισδιάστατη οπτική του πρωτότυπου. Οι χαρακτήρες είναι απολαυστικά σχεδιασμένοι και στυλάτοι, ο κόσμος στον οποίο περιπλανιόμαστε φανταστικός και η προσθήκη των FMVs δίνει άλλη διάσταση στην ιστορία του παιχνιδιού. Σε επίπεδο gameplay, νέες classes, abilities, βελτιωμένο combat system και δυνατότητα quick save είναι μερικά από τα αυτά που θα παρατηρήσουν όσοι έπαιξαν το πρωτότυπο.













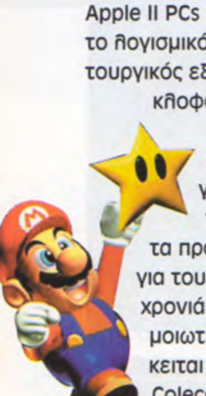
Εξομοίωση

Ψηφιακές μεταμορφώσεις

Ο μαγικός κόσμος των emulators στα πόδια σας! Πώς αλλιώς θα μπορούσαμε να προλογήσουμε το τεράστιο section που ακολουθεί και είναι αφιερωμένο στα δημοφιλέστερα retro computers και consoles και στους εξομοιωτές τους; Μη βιάζεστε, όμως! Ρίξτε πρώτα μια ματιά στην ιστορία των emulators που ακολουθεί στις επόμενες σελίδες!

του Οδυσσέα Κουράφαλου

Το 1962, τη χρονιά που γεννήθηκε το πρώτο arcade παιχνίδι, το Space War, έκανε την εμφάνισή του ο όρος "εξομοίωση" εκ στόματος Larry Moss, ενός από τους δημιουργούς του System/360 της IBM. Το 1989 η Microsoft κυκλοφόρησε την Z80 Softcard, μία hardware προσθήκη για τα Apple II PCs που τους επέτρεπε να τρέχουν το λογισμικό CP/M. Ηταν ο πρώτος λειτουργικός εξομοιωτής! Το 1982 η Intel κυκλοφορεί τον επεξεργαστή i80286, ο οποίος συμπεριλαμβάνει στον κώδικά του τον πρώτο γνωστό firmware emulator που του επιτρέπει να εκτελεί όλα τα προγράμματα που είχαν γραφεί για τους παλαιότερους i8086. Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί και ο πρώτος εξομοιωτής με θέμα τα παιχνίδια. Πρόκειται για δημιούργημα της εταιρείας Coleco, το οποίο μπορούσε να προστεθεί στην κονσόλα της, ColecoVision, επιτρέποντάς της να παίζει παιχνίδια του Atari 2600 (Atari VCS). Το όνομά του; ColecoVision Expansion Module #1. Την όλη υπόθεση ακολούθησε μία δίκη, με την Atari να ζητά δικαιώματα για την εξομοίωση του συστήματός της, από την οποία δίκη η ColecoVision βγήκε θεωρητικά νικήτρια. Το 1983 όμως, στην υπόθεση Atari εναντίον JS&A Group ορίζεται το παράνομο της φύσης της αντιγραφής του κώδικα που περιέχεται σε ROMs. Την ίδια χρονιά ορίζεται και το... νόμιμο της φύσης της δημιουργίας αντιγράφων για προσωπική χρήση, από την υπόθεση Sony εναντίον Universal - γνωστή και ως "υπόθεση Betamax".



ΚΑΙ ΣΕ SOFTWARE!

Το 1985 κατασκευάζεται - χωρίς να κυκλοφορήσει - για την Amiga ο Transformer, το πρώτο πλήρως λειτουργικό software emulator που επιτρέπει στην Amiga να τρέχει προγράμματα των IBM PCs. Την επόμενη χρονιά, το 1986, τον Atari ST... τιμά το PC Ditto, το οποίο κάνει ό,τι και ο Transformer της Amiga, αλλά διατίθεται στο εμπόριο. Σε μια βεβιασμένη κίνηση, επισπεύδεται η κυκλοφορία του Tranformer, ο οποίος όμως ακολουθεί... καταϊδρωμένος! Το 1988 η Atari δημιουργεί τον Rabbit, έναν εξομοιωτή που της επιτρέπει να κυκλοφορεί παιχνίδια για το κλειδωμένο format του Nintendo Entertainment System, χωρίς την άδεια της ίδιας της Nintendo. Δύο χρονάκια μετά... τρώει μια μήνυση από τη Nintendo και αναγκάζεται να αναθεωρήσει τις κινήσεις της! Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί για τους Atari ST ο Alladin, ο πρώτος εξομοιωτής των Macintosh. Επίσης, το 1988 η Sega κυκλοφορεί το Megadrive, το οποίο ενσωματώνει δυνατότητες εξομοίωσης που του επιτρέπουν να παίζει τα παιχνίδια του προγενέστερου Sega Master System. Παράλληλα, η Readysoft διαθέτει το A-Max, έναν εξομοιωτή του Macintosh για τις Amiga που παρέχει σχεδόν τέλεια εξομοίωση - με αποτέλεσμα η Apple να σκέφτεται σοβαρά να κινηθεί νομικά εναντίον των δημιουργών του.











ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

Το 1991 ο Yuji Naka, δημιουργός του πασίγνωστου Sonic the Hedgehog, δημιουργεί τον πρώτο εξομοιωτή "συστήματος για παιχνίδια" που τρέχει σε... "άλλο σύστημα για παιχνίδια"! Αυτός επιτρέπει στο Sega Megadrive να παίζει τίτλους του Nintendo Entertainment System, δεν κυκλοφορεί όμως ποτέ εξαιτίας πιθανών νομικών προβλημάτων. Το 1992 η Argonaut Software κυκλοφορεί τον πρώτο εξομοιωτή της "χρυσής περιόδου της εξομοίωσης". Πρόκειται για το Gameboy 68000, που επιτρέπει στις Amiga να παίζουν παιχνίδια του Gameboy! Την επόμενη χρονιά, ο Christian Bauer διαθέτει σχεδόν δωρεάν, στο χώρο του Public Domain, το Shapeshifter, έναν εξομοιωτή του Macintosh για τις Amiga.

Το 1994 κυκλοφορεί ο πρώτος εξομοιωτής "δυνατής κονσόλας", το Megadrive, το οποίο, φυσικά, εξομοίωνε το Genesis/Megadrive της Sega. Το 1995 η Activision διαθέτει το Activision Classics, ένα πακέτο παλιών παιχνιδιών που τρέχουν στους υπολογιστές μέσω εξομοίωσης. Είναι η πρώτη εμπορική χρήση εξομοιωτών για παρουσίαση video games. Την ίδια χρονιά μάς χτυπά την πόρτα το Virtual Game Boy, ο πρώτος open source εξομοιωτής που κυκλοφορούσε για διαφορετικές πλατφόρμες.

Η ΕΚΡΗΞΗ

Το 1996 η σκηνή της εξομοίωσης επεκτείνεται απρόσμενα, όταν ο Nicola Salmoria κυκλοφορεί το MAME, έναν εξομοιωτή πολλών παλιών arcades για τα PCs. Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί ο κορυφαίος εξομοιωτής Snes9x, ο οποίος επιτρέπει την άριστη αναπαραγωγή των παιχνιδιών του Super Nintendo Entertainment System στα PCs, ενώ μαζί με αυτόν το κοινό υποδέχεται τον UAE, τον πρώτο εξομοιωτή του πρώτου συστήματος όπου εμφανίστηκε εξομοιωτής! Οι κάτοχοι PC αποκτούν πρόσβαση στους τίτλους της Amiga, ενώ μερικοί... πωρωμένοι τρέχουν στο PC τον UAE και σε αυτόν το Shapeshifter!

Το 1997 κυκλοφορεί το PSEmu, ο πρώτος εξομοιωτής του συστήματος PlayStation της Sony για τα PCs. Ο PSEmu είναι το πρώτο παράδειγμα του χώρου που βασίστηκε εκτενώς στη χρήση εξωτερικών, ανεξάρτητων κομματιών κώδικα (plug-ins) για τη λειτουργία του. Οταν λίγο καιρό αργότερα η ανάπτυξή του σταμάτησε από τους δημιουργούς του, κάποιοι... φανατικοί συνέχισαν να βελτιώνουν και να "πειράζουν" δικά τους plug-ins που ανέβαζαν τα επίπεδα συμβατότητας του εξομοιωτή! Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί πληθώρα εξαιρετικών εξομοιωτών, που ακόμη αποτελούν παραδείγματα προς μίμηση (ή και προς... μήνυση!). Η Bloodlust software διαθέτει τους Genecyst, Nesticle και Callus, ενώ οι... "θεοί" της εξομοίωσης, _Demo_ και zsknight, κυκλοφορούν τον εκπληκτικό Zsnes, έναν εξομοιωτή του Super Nintendo Entertainment System για περιβάλλον DOS. Η χρυσή αυτή περίοδος κλείνει το 1998, όταν η IDSA εκτελεί μια ομαδική επίθεση προς καθετί που σχετίζεται με την εξομοίωση "για να προστατέψει τα δικαιώματα των συμβεβλημένων εταιρειών των οποίων τα δικαιώματα προσβάλλονται".

Η ΕΚΔΙΚΗΣΗ

Το 1998 ελάχιστα sites έχουν συνεχίσει να λειτουργούν μετά την επίθεση της IDSA. Οι φανατικοί της εξομοίωσης, όμως, ετοίμαζαν την εκδίκησή τους! Αρκεί να αναφέρουμε τον όρο "nextgen" που εμφανίστηκε τότε! Ο όρος αυτός αφορούσε στους εξομοιωτές η ανάπτυξη των οποίων είχε ξεκινήσει και προχωρούσε με γοργούς ρυθμούς. Αυτοί θα επέτρεπαν την αναπαραγωγή τίτλων 32bit και 64bit μηχανημάτων στα PCs, δηλαδή κονσολών όπως του PlayStation και του Nintendo 64, και σύντομα έγιναν πραγματικότητα! Η κυκλοφορία του Connectix Virtual Game Station καθιστά δυνατή την αναπαραγωγή ενός τεράστιου συνόλου τίτλων του PlayStation.

Το 1999 κυκλοφορεί το μοναδικό UltraHLE από τους Epsilon και Realityman, ο πρώτος εξομοιωτής του Nintendo 64 για τα PCs. Την ίδια χρονιά, η Sega κυκλοφορεί το Sega Smash Pack, ένα πακέτο τίτλων της που τρέχουν μέσω του Kgen, ενός εξομοιωτή που διδόταν δωρεάν! Το 1999 είναι επίσης η χρονιά κυκλοφορίας του Bleem, του πρώτου εμπορικού εξομοιωτή του PlayStation για PCs.

Το 2000 η Sony χάνει στη διαμάχη της με την Connectix, κι έτσι καθορίζεται το νόμιμο της φύσεως της εξομοίωσης. Την ίδια χρονιά η Sega αγκαλιάζει την εξομοίωση, δημιουργώντας μαζί με τη NEC μία on-line υπηρεσία που διαθέτει εκατοντάδες τίτλους του Megadrive και του PCEngine στους κατόχους της κονσόλας Dreamcast στην Ιαπωνία, έναντι μικρού χρηματικού ποσού.

Το 2001 και 2002 κάνουν την εμφάνισή τους πάμπολλα projects εξομοίωσης nextgen συστημάτων. Το Capcom System 2 των ηλεκτρονικών εξομοιώνεται πλήρως από τον εξομοιωτή Final Burn και σύντομα ενσωματώνεται στο MAME, ενώ το Tekken και το Soul Edge βρίσκουν το δρόμο τους προς τις οθόνες των PCs. Εξομοιωτές όπως ο ePSXe, ο AdriPSX και ο pcSX αναλαμβάνουν να συνεχίσουν την... κληρονομιά του PSEmu και σύντομα ξεπερνούν και τα εμπορικά Bleem και Connectix VGS από άποψη επιδόσεων και συμβατότητας. Από το 2003, αναπτύσσονται οι πρώτοι εξομοιωτές των PlayStation 2 και Xbox, ενώ υπάρχουν αρκετά καλοί εξομοιωτές του Dreamcast, του Jaguar, αλλά και του Gameboy Color. Η ζωή, φίλοι μου, είναι ρόδινη για τους gamers!





199

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ADD-ONS

Αγαπητό "Pixel",

Εχω μερικές απορίες, αν μπορείτε να βοηθήσετε:

1) Η Microbotics έχει δύο κάρτες για την A1200, την M 1230 XA με τον 68030 και την BMX 1200 2 με τον 68882. Εκτός από τον επεξεργαστή, ποια είναι η διαφορά τους και πού βοηθάει η καθεμία;

2) Το Amiga CD 32 μπορεί να συνδεθεί με την A1200 και ποιες οι δυνατότητες μιας τέτοιας σύνδεσης;

3) Σε διαφήμιση σε ξένο περιοδικό υπάρχει ένα drive με κωδικό XL 1.76 που είναι για δισκέτες 880KB αλλά και HD 1.76MB. Εκτός από αυτό, διαβάζει και τρέχει δισκέτες από PC. Υπάρχει εδώ στην Ελλάδα και πού μπορώ να το βρω;

Υ.Γ. 1.: Ενα μεγάλο ευχαριστώ στη Λολότα με τα αυγά που μου χάρισε μια Amiga 600.

Υ.Γ. 2.: Αντε ένα ευχαριστώ και σε σας για να μην κλαίτε.

Υ.Γ. 3.: Γιατί, άραγε, στο Street Fighter III όλοι παίζουν το Ryu και χαίρονται; Ας δοκιμάσουν το Zagief να δουν πραγματικό ξύλο.

Ηλίας Σαββίδης
Κατερίνη

Αγαπητέ Ηλία,

1) Οι δύο κάρτες είναι σχεδόν άσχετες μεταξύ τους και σε δυνατότητες αλλά και σε κόστος. Η πρώτη είναι ένα συνολικό upgrade για τη 1200άρα, αφού αλλάζει τον επεξεργαστή, κάνοντάς την πολλές φορές πιο γρήγορη, της δίνει θέσεις για πολλή μνήμη (νομίζω μέχρι 32MB 32bit RAM) και θέση για τον 68882. Η δεύτερη είναι μία απλή επέκταση μνήμης με υποδοχή για τον 68882, αν αυτόν δεν τον έχει μέσα της η Amiga σου (που κατά 99,9% δεν...). Η πρώτη κάρτα, λόγω επεξεργαστή και μνήμης, ακόμα και χωρίς το μαθηματικό (68882), θα σου δώσει τουλάχιστον 6 με 7 φορές πιο καλές επιδόσεις από μία απλή 1200άρα. Η δεύτερη, λόγω της μνήμης, θα κάνει τον υπολογιστή δύο φορές πιο γρήγορο, ενώ σε κάποια προγράμματα που χρησιμοποιούν το μαθηματικό επεξεργαστή (κυρίως software επεξεργασίας εικόνας, ray tracing κ.λπ.) θα δεις κάπως καλύτερες επιδόσεις.

2) Δεν καταλαβαίνω το λόγο της σύνδεσης που εννοείς. Ισως να εννοείς να βάλεις CD στην 1200 (το οποίο θα είναι έτοιμο σε λίγο καιρό και δεν χρειάζεσαι το CD 32). Η σύνδεση αυτών των δύο είναι αδύνατη στη βασική μορφή της κονσόλας, αφού το CD 32 δεν έχει καθόλου θύρες επικοινωνίας (παράλληλη ή σειριακή). Ομως, είναι ήδη το κατάλληλο interface, το οποίο θα σου επιτρέπει να παίζεις "διπλά" παιχνίδια με τα δύο μηχανήματα ή να μεταφέρεις αρχεία από το CD στην Amiga.

3) Απ' όσα αναφέρεις για το drive αυτό (για το οποίο έχουμε αναφερθεί στα νέα του περιοδικού), το νέο προσόν που δίνει στην Amiga σου είναι να μη χρησιμοποιεί δισκέτες high density. ΔΕΝ ΤΡΕΧΕΙΣ προγράμματα για IBM συμβατά με αυτό το drive! Οπως και με το απλό εσωτερικό (ή εξωτερικό) drive της Amiga, μπορείς απλώς να διαβάζεις τα δεδομένα που είναι γραμμένα σε δισκέτα από MS-DOS (ή και TOS). Απλά, τα κοινά drives σού επιτρέπουν να διαβάζεις δισκέτες 880KB από Amiga και 720KB από PCs, ενώ αυτό σου δίνει επιπλέον και τα formats 1760 της Amiga και 1440 των συμβατών. Το CROSS DOS είναι ο τρόπος με τον οποίο διαβάζεις τις δισκέτες MS-DOS και στις δύο περιπτώσεις.

AMIGA 600

Αγαπητό "Pixel",

Πήρα την απόφαση εδώ και καιρό να πάρω υπολογιστή. Προτίμησα την Amiga γιατί έχει μεγάλη συλλογή παιχνιδιών, αλλά και αρκετά άλλα ενδιαφέροντα προγράμματα. Στην αρχή σκέφτηκα την Amiga 500, αλλά έμαθα ότι το μοντέλο καταργήθηκε. Αργότερα, έμαθα ότι το ίδιο έγινε και με την Amiga 500 plus. Σε μερικά από τα καταστήματα που πήγα, μου είπαν ότι η Amiga το πολύ σε 3 χρόνια θα καταργηθεί ως μηχάνημα. Εμένα, πάντως, δεν με έπεισαν και συνέχισα να ψάχνω. Τώρα είμαι ανάμεσα στην A600 και στην A1200. Φυσικά, δεν κάνω σύγκριση. Η A1200 είναι ό,τι τελειότερο υπάρχει τώρα στην αγορά. Το πρόβλημά μου με αυτήν είναι οικονομικό. Επειδή βρήκα την A600 σε πολύ καλή τιμή (80.000 δραχμές), την προτίμησα. Τώρα θα σε παρακαλούσα να καλύψεις πλήρως τις ερωτήσεις μου, γιατί έχω απογοητευτεί με διάφορα που ακούω γι' αυτήν, κυρίως λόγω της ασυμβατότητας με την A500. Ομως έχω ακούσει για μία δισκέτα που κάνει την A600 να τρέχει τα παιχνίδια της A500.

1) Ισχύει αυτό; Αν δεν ισχύει, υπάρχει άλλος τρόπος για να έχω το ίδιο αποτέλεσμα;

2) Συμβαίνει το ίδιο και με τα demos;

3) Στα υπόλοιπα προγράμματα (γλώσσες προγραμματισμού, μουσικής, ζωγραφικής κ.λπ.) τι γίνεται;

4) Από πλευράς επεκτάσεων (μνήμης και γενικά περιφερειακών), τι γίνεται; Τιμές;

5) Το πρόβλημα με το πληκτρολόγιο το γνωρίζω. Θα είναι όντως πολύ μεγάλο; Μπορεί να γίνει κάτι με αυτό;

6) Θα το μετανιώσω αν πάρω την A600, τελικά; Ο σκοπός της αγοράς του υπολογιστή είναι κατά 80% για παιχνίδια.

Ευχαριστώ

Σταύρος Σαββίδης
Συκιές, Θεσσαλονίκη

Αγαπητέ Σταύρο,

Προσωπική μας άποψη είναι, αν δεν έχεις βέβαια αυτή τη στιγμή τις περίπου 50.000 δραχμές που κοστίζει η 1200 παραπάνω από την A600, να περιμένεις να τα μαζέψεις. Είναι τόσο πολλές οι αλλαγές που έχουν γίνει, που πραγματικά αξίζουν τον κόπο. Αυτό, βέβαια, δεν θα σου λύσει το πρόβλημα της ασυμβατότητας, γιατί η 1200 τα καταφέρνει ακόμα χειρότερα!

1) Το πρόγραμμα που κάνει αυτή τη μετατροπή του 2.0 σε 1.3 ονομάζεται Relokit και δουλεύει και σε 1200. Δεν θα τρέξεις, όμως, τα πάντα ούτε και μ' αυτό. Στην 600άρα έχεις και την επιλογή της διπλής ROM, η οποία είναι μία προσθήκη στο εσωτερικό του υπολογιστή και κοστίζει γύρω στις 12.000 δραχμές.

2) Στα demos τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα!

3) Εδώ η 600άρα υπερτερεί της 500 και πολύ περισσότερο η 1200, αφού όσα προγράμματα δεν έτρεχαν στο νέο λειτουργικό (ήταν ελάχιστα,) έχουν ήδη βγει σε νέες, πιο δυνατές εκδόσεις και πολλά μάλιστα απαιτούν το 2.0! Δεν τρέχουν σε Amiga 500 με 1.3!

4) Πολύ φθηνά κάνεις 2MB την 600. Επίσης πολύ φθηνά, σε σχέση με την 500άρα, βάζεις και σκληρό δίσκο. Τα "γενικά" περιφερειακά (εκτυπωτές, modems, scanners, digitizers κ.λπ.) είναι ίδια και για τα δύο μηχανήματα. Γενικά, η 600 έχει πράγματα που δεν θα έχεις σε μία 500άρα και δεν θα μπορείς να τα καλύψεις παρά

Η αλληλογραφία του "Pixel" ήταν ανέκαθεν μία από τις πιο ζωντανές στήλες της ύλης του. Τα γράμματα των αναγνωστών στοιβάζονταν κυριολεκτικά στα γραφεία των συντακτών, γεμάτα απορίες και ενθαρρυντικά σχόλια. Τι, περίπου, ζητούσαν εκείνη την εποχή; Και πώς σχολιάστηκε η είδηση για την κυκλοφορία αυτής της ειδικής έκδοσης;

μόνο με τεράστιο συγκριτικά κόστος.

5) Οχι, δεν είναι πολύ μεγάλο το πρόβλημα. Εμφανίζεται σε συγκεκριμένα προγράμματα, αλλά γενικά η ύπαρξή του μερικές φορές θα ήταν διευκόλυνση.

6) Δεν νομίζω ότι θα το μετανιώσεις στο άμεσο μέλλον, αφού ο υπολογιστής υποστηρίζεται κανονικά. Πρόσεξες να υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την plus, που καταργήθηκε εδώ και καιρό;

ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό "Pixel",

Σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Είσαι πάντα επίκαιρο και κάνεις σωστή αντιμετώπιση των παιχνιδιών. Θα μου επιτρέψεις να σου υποβάλω τις ερωτήσεις μου και θα περιμένω με ανυπομονησία τις απαντήσεις σου.

1) Το NES υποστηρίζεται από τη Nintendo;

2) Μία Amiga 600 σε τιμή 59.900 + 18% ΦΠΑ είναι καλή ευκαιρία;

3) Η Amiga 600 μπορεί να αποκτήσει συμβατότητα με PC και MAC (προγράμματα/παιχνίδια); Εάν ναι, με ποιες κάρτες ή προγράμματα και πόσο στοιχίζουν;

4) Πόσο στοιχίζει ένα TV modulator για Amiga 600;

5) Η Amiga, εκτός από παιχνίδια, τι άλλα προγράμματα έχει; (Ανάφερέ μου μερικά.)

6) Ποια είναι μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια για Amiga 600;

Με εκτίμηση,
Νίκος

Φίλε Νίκο,

Αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, περνάμε στις απαντήσεις μας:

1) Φυσικά και υποστηρίζεται... αλλά, όπως και να το κάνουμε, το SNES είναι σε καλύτερη θέση.

2) Αν μάλιστα συνοδεύεται και από κάποια υποστήριξη, είναι πολύ καλή.

3) Προγράμματα-emulators, τουλάχιστον προς την πλευρά των συμβατών, υπάρχουν δόξα τω Θεώ πολλά, το PC-TASK μάλιστα τώρα υποστηρίζει και VGA. Μη φανταστείς, όμως, ότι θα τρέχεις και τα παιχνίδια. Ακόμα και αυτά που τρέχουν είναι τόσο - μα τόσο πολύ - αργά, που δεν βλέπονται! Από hardware emulators, τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα σε ταχύτητα, αλλά και στη συμβατότητα, αν και δεν τα καταφέρνουν ούτε αυτοί 100%. Κάποια παιχνίδια δεν θα τρέξουν. Μπαίνουν στη θύρα της μνήμης και κοστίζουν από 40.000 και πάνω, ανάλογα με την CPU που θέλεις να έχεις. Για MAC, γενικά σε Amiga, υπάρχει το A-MAX, το οποίο είναι πάρα πολύ καλό, όμως δεν γνωρίζω αν υπάρχει σε έκδοση για την 600. Ακόμη όμως και σε αυτή την περίπτωση, το κόστος είναι μεγάλο...

4) Η Amiga 600 έχει ενσωματωμένο TV modulator, με έξοδο RF και composite. Δεν χρειάζεται εξωτερικό.

5) Προγράμματα ζωγραφικής (Deluxe Paint, Personal Paint, Brilliance κ.λπ.), επεξεργασίας εικόνας (Image RT, ADPRO, Image FX κ.λπ.), επεξεργασίας κειμένου (WordWorth, FinalCopy, Prowrite κ.λπ.), spreadsheets (Pro Calc κ.λπ.), data bases (My Amiga File, SuperBase Pro κ.λπ.), επεξεργασίας ήχου, μουσικής, γλώσσες προγραμματισμού και μάλλον ό,τι άλλο φανταστείς. Πρόβλημα υπάρχει αντικειμενικά σε επαγγελματικά ελληνικά προγράμματα που, περιορίζονται στον τομέα των γραφικών.

6) Monkey Island, Larry (adventures), Disposable Hero, Project X (blip blips), F1GP, Lotus (racing), Kick Off 2, Sensible Soccer (αθλητικά), Dune, Centurion (στρατηγικής), Shadow of the Beast, Body Blows, Arabian Nights και πολλά άλλα.

SOS AFTER CHRISTMAS

Αγαπητό "Pixel",

Είμαι 18 χρονών και φοιτώ στην τρίτη τάξη του ενιαίου πολυκλαδικού λυκείου του Κορυδαλλού. Ξεκίνησα από το τεύχος 81 του 1991. Από τότε μέχρι σήμερα είσαι το πρώτο περιοδικό και πιστεύω να είσαι και στο μέλλον. Εχεις πλούσια και ποιοτική ύλη.

Το 1988 αγόρασα ένα computer Philips MSX. Το χειρίστηκα λίγο, αλλά ορισμένα προγράμματα και παιχνίδια δεν λειτουργούν. Πες μου τι να κάνω (ανταλλαγή δεν γίνεται ούτε παιχνίδια βρίσκω). Τώρα θέλω να σε ρωτήσω:

1) Θέλω έναν υπολογιστή που να παίζει ωραία και ποιοτικά παιχνίδια, αλλά και να μπορείς να φτιάξεις προγράμματα. Ο υπολογιστής δεν θέλω να είναι ξεπερασμένος (τουλάχιστον όχι πολύ) και να με απωθήσει λόγω έλλειψης hardware. Κατέληξα στην Amiga 1200. Εχω ακούσει ότι παίζει το 90% των παιχνιδιών της Amiga 600. Για να παίζει όλα τα παιχνίδια, μήπως χρειάζεται κάποια αλλαγή στο kickstart, όπως έχει γίνει στην 600, για να παίξει όλα τα παιχνίδια;

2) Η 1200 έχει σκληρό δίσκο; Και πόσο έχει;

3) Με την Amiga μπορείς να φτιάξεις προγράμματα και σε ποιες γλώσσες;

4) Τι είναι το GVP που κυκλοφορεί στην Amiga;

5) Θα βγει το Street Fighter που θα μπορείς να παίρνεις και τους 8 παίκτες του SFII αλλά και το Vega, Bisson κ.λπ. για 1200 και 600;

6) Πρότεινέ μου υπολογιστές για παιχνίδια (κυρίως) και για προγράμματα.

7) Μπορείς να μου πεις πού έχει αντιβιοτικά, αν έχει ιό η Amiga μου;

Ελπίζω να μη σε κούρασα, αν και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω.

Κουκός Κώστας

Φίλε Κώστα,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1) Πιστεύουμε ότι η Amiga 1200 είναι μια καλή και ταυτόχρονα οικονομική επιλογή για όποιον θέλει να αποκτήσει πρόσβαση σε πολύ καλά παιχνίδια, χωρίς να στερηθεί τις υπηρεσίες ενός υπολογιστή, όποιες κι αν είναι αυτές.

Οντως, υπάρχει κάποιο πρόβλημα συμβατότητας, λόγω των μεγάλων καινοτομιών που πέρασε η Commodore στη 1200, και μάλλον το 90% που αναφέρεις είναι αισιόδοξο, τουλάχιστον όσον αφορά στα παλιότερα παιχνίδια. Αυτή τη στιγμή υπάρχει σε software το πρόγραμμα Relokit, το οποίο μπορεί να κάνει αρκετά καλή δουλειά σε ένα μέρος των παιχνιδιών που δεν τρέχουν, αλλά όχι σε όλα. Προσωπικά, δεν νομίζω ότι αξίζει τον κόπο να ψάξεις για λύση hardware. Συμβιβάσου με αυτά που τρέχουν (και είναι πάρα πολλά) και περίμενε τα καινούργια. Θα είναι σίγουρα καλύτερα!

2) Ενσωματωμένο όχι απαραίτητα, εκτός αν την παραγγείλεις έτσι. Ομως μπορείς και να τον προσθέσεις αργότερα, ακυρώνοντας όμως έτσι την εγγύησή σου. Η τιμή εξαρτάται από τη χωρητικότητα, όμως είναι λίγο ακριβούτσικοι ακόμα, αφού πρόκειται για 2,5 ιντσών που χρησιμοποιούνται στα φορητά συμβατά και όχι τους κλασσικούς των 3,5. Κάτω από 35-40.000 δραχμές, όμως, δεν θα βρεις τίποτα στα καινούργια.

3) Φυσικά και μπορεί να φτιάξεις προγράμματα και ειλικρινά ο τομέας αυτός είναι ένα σημείο όπου η Amiga, ο Mac και ο Atari υπερτερούν σημαντικά έναντι των συμβατών, αφού τα λειτουργικά τους συστήματα είναι πολύ φιλικά (και από τη σκοπιά του προγραμματιστή).

4) Αν εννοείς το 1240, για τη 1200, τότε αναφέρεσαι σε έναν επιταχυντή που αναλαμβάνει να δώσει στην 1200άρα σου τη μισή περίπου δύναμη της πολύ ακριβότερης Amiga 4000/040. Βέβαια, το κόστος είναι ανάλογο της ισχύος! Δημοφιλή προϊόντα της GVP είναι και οι σκληροί δίσκοι που έχει κυκλοφορήσει για τις Amiga 500, 500+ και 2000, οι οποίοι χαρακτηρίζονται από άψογη ποιότητα κατασκευής, μεγάλη αξιοπιστία και τις καλύτερες επιδόσεις.

5) Δεν έχω υπόψη μου κάτι τέτοιο.

6) Νομίζω ότι όλοι οι υπολογιστές έχουν δυνατότητες για παιχνίδια και προγράμματα! Τι να σου πω λοιπόν; Amiga, Atari, συμβατοί (386 και άνω πλέον).

7) Στην CompuLink έχει αρκετά. Γενικά στα Public Domain.

SIERRA ON LINE

Σας παρακαλώ, θα ήθελα να μάθω σχετικές πληροφορίες για το αν είναι δυνατόν και πώς μπορώ να αποκτήσω διάφορες λύσεις παιχνιδιών και κυρίως παιχνιδιών της εταιρείας Sierra On-Line ταχυδρομικά. Σας παρακαλώ όπως μου απαντήσετε για τις απαραίτητες πληροφορίες και για τον τρόπο πληρωμής.

Με εκτίμηση,
Παύλος Παναγής

Φίλε Παύλο,

Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να σου απαντήσουμε ταχυδρομικά γι' αυτό το θέμα, όπως επισημαίνεις στο γράμμα σου, αφού απασχολεί πολύ κόσμο.

Το βιβλίο, λοιπόν, του συνεργάτη μας Ανδρέα Τσουρινάκη, φέρνει στο φως της δημοσιότητας μια σειρά original λύσεις για τα εξής παιχνίδια: Altered Destiny, Curse of Enchantia, Dark Seed, Fascination, Goblins, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Kyrandia, Lure of the Temptress, Space Quest 5, Spellcasting 301, The Lost Files of Sherlock Holmes, Amazon, Eric the Unready, Gateway, Hook, King's Quest 6, Plan 9 from Outer Space, Rex Nebular, Spellcasting 201, Ween, Larry 1, Police Quest 1 και Space Quest 1 (αυτά τα τρία με το νέο user interface τους). Το βιβλίο κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis και, τη στιγμή που διαβάζεις αυτό το κείμενο, υπάρχει ήδη σε όλα τα καλά καταστήματα. Αυτή είναι η τρίτη έκδοση του βιβλίου. Αν θέλεις κάτι διαφορετικό, μπορείς να ρίξεις μια ματιά και στη δεύτερη...

ALL OVER THE WORLD!

Pixelάρα γεια σου,

Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να σου αναφέρω τρία πράγματα.

• ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ PC MASTER • ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ PC MASTER • ΑΠΟ

ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΑΓΓΕΛΙΑ ΜΙΑΣ ΝΕΑΣ ΕΠΑΝΕΚΔΟΣΗΣ ΤΟΥ PIXEL

Αν και δεν ήμουν οπαδός του "Pixel" (προτιμούσα τον ανταγωνισμό τότε) και τα τεύχη που αγόρασα είναι μετρημένα στα δάχτυλα των χεριών (δυστυχώς ανακυκλώθηκαν), παρόλα αυτά θεωρώ πως θα ήταν πολύ καλή κίνηση να δοθούν στο "PC Master". Για τα παλιά τεύχη που δεν υπάρχει ψηφιακό αρχείο, προτείνω να τα δώσετε σκαναρισμένα, αφού η επανεγγραφή θα κοστίσει και όλοι ξέρουμε ποιος θα το χρεωθεί στο τέλος το κόστος. Θέλουμε τα τεύχη του "Pixel" ως δώρο, δεν θέλουμε να τα αγοράσουμε. Αν είναι δύσκολο να γίνει αυτή η δουλειά, μπορείτε πάντα να ζητήσετε βοήθεια από άτομα που έχουν τα τεύχη. Είμαι σίγουρος πως θα βρείτε πολλά άτομα με μεράκι. Καλή επιτυχία, πάντως, στο εγχείρημα και μακάρι να το δούμε να υλοποιείται.

Guderian

Οφείλω να πω πως ως ιδέα είναι εξαιρετικά φιλόδοξη και ναι, ήταν απαίτηση των αναγνωστών και χαίρομαι που βλέπω πως η Σύνταξη έχει το ίδιο μεράκι με πολλούς από εμάς.

Ανήκω κι εγώ στη γενιά του "Pixel", τότε που το Internet και τα υπόλοιπα καλούδια (on-line gaming κ.λπ.) ήταν επιστημονική φαντασία. Το διάβαζα φανατικά από το '84 που πήγαινα Α' Γυμνασίου για 3-4 χρόνια και σποραδικά μέχρι το τέλος του.

Εκείνο το τεύχος, 130 κάτι νομίζω, με την τρομερή επιγραφή "Game Over" στο εξώφυλλο, δεν μπορώ να το ξεχάσω. Ηταν σαν να έχανες έναν αγαπημένο φίλο.

Για τη σημερινή γενιά είναι κάπως δύσκολο να εξηγήσω τι αντιπροσώπευε για εμάς, τα πιτσιρίκια της εποχής το "Pixel", γι' αυτό θα περιοριστώ να πω το εξής: ήταν κάτι πολύ περισσότερο από μελάνι και χαρτί, όντας ο μοναδικός τρόπος να πληροφορηθούμε τα τεκταινόμενα.

Το "Pixel" όμως πρόσφερε περισσότερα από πληροφόρηση, μας μάθαινε προγραμματισμό (εμένα με βοήθησε και το manual του Amstrad 6128). Τα πρώτα βήματα στην Basic και το πώς ένα Poke μπορεί να προσθέσει άπειρες ζωές στο αγαπημένο μας παιχνίδι, όλα τα μάθαμε από εκεί. Τις πρώτες μας μικροεπεμβάσεις στο hardware, τότε που το εσωτερικό ενός υπολογιστή μας προκαλούσε δέος και η λέξη "κολλητήρι" έφερνε στο νου μόνο τη συμπαθή φιγούρα του θεάτρου σκιών... Και όλα αυτά μέσα σε ένα κλίμα, το λιγότερο ευφορίας. Προσωπικά, διάβαζα αυτά που έγραφαν οι συντάκτες του (ονόματα όπως Τερζόπουλος, Παυλής, Λεκόπουλος, Τσιριμώκος μου έρχονται στο μυαλό) και έλιωνα στα γέλια. Γιατί; Δεν ξέρω. Ηταν το κλίμα, ίσως η εποχή, ίσως κάτι στο νερό.

Για να κλείσω λοιπόν σιγά-σιγά το post και πριν παρασυρθώ σε περισσότερα μελό του στυλ "τι ωραία που ήταν όλα τότε, αγνά και αγγελικά πλασμένα", θα πω ότι ό,τι και να βάλετε από το "Pixel", θα είναι ευχής έργον. Ακόμα και τις διαφημίσεις της εποχής θα τις ξαναδιάβαζα με συγκίνηση.

Βέβαια, η λύση τού να ξαναγράψετε ολόκληρα τεύχη ή έστω και κομμάτια τους απ' την αρχή είναι σίγουρα εξαιρετικά επίπονη. Η λύση σκανάρισμα και .pdf είναι σίγουρα πιο εύκολη, άλλωστε ήδη υπάρχουν αρκετά τεύχη στο Διαδίκτυο.

Αλλιώς, βέβαια, είναι να βλέπεις ένα άψυχο .pdf κι αλλιώς να κρατάς ένα έντυπο που να γράφει στο εξώφυλλο "Pixel".

Οπως και να έχει, ό,τι κι αν αποφασίσετε, θα περιμένω με αγωνία το αποτέλεσμα και να είστε σίγουροι ότι ο κόπος σας δεν θα πάει χαμένος.

Headless

Παίδες, είμαι και εγώ από τη γενιά 80s-Pixel.

Είμαι σχεδόν σίγουρος ότι αν υλοποιηθεί η ιδέα και διαφημιστεί κατάλληλα, ο πυρήνας των ενεργών users - 30ρηδων θα σας τιμήσει!! Το κλασικό-ποιοτικό είναι διαχρονικό άλλωστε σε μια εποχή fast-food.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Α) Είσαι η κορυφή all over the world!

Β) Σε ευχαριστώ για τη συντροφιά που μου κρατάς στον ελεύθερο χρόνο μου, αλλά και για τη βοήθεια που μου δίνεις σε διάφορα θέματα.

Γ) Εχω μια Amiga 600 και θέλω, αν σου είναι εύκολο, να μου απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις για την Amiga μου:

1) Τι δυνατότητες έχει η Amiga 600;

2) Η Amiga 600 είναι για σοβαρές εφαρμογές;

3) Εχει μέλλον η Amiga 600;

4) Μπορείς να μου προτείνεις κάποια εύχρηστα και οικονομικά προγράμματα μουσικής και ζωγραφικής για την Amiga 600;

5) Αξίζει να την αγοράσει κανείς και αν είναι καλύτερη από την A500;

Υ.Γ.: Παιδιά στη Σύνταξη, συνεχίστε έτσι και θα κατακτήσετε τον κόσμο!!

Ελπίζω να μη σε κούρασα.
Your friend,
Bill from Kalamata

Αγαπητέ Βασίλη,

Σε ευχαριστούμε πολύ για την υποστήριξή σου. Το "Pixel" είναι οι αναγνώστες του!

1) Πολλές και διάφορες. Ηχος, γραφικά, παιχνίδια και πολλές εφαρμογές γραφείου, όμως όλα περιορίζονται από την έλλειψη βασικού σκληρού δίσκου. Η μικρή ταχύτητα που προσφέρει, είναι ένα δεύτερο μελανό σημείο της, δεν θα προβληματίσει όμως τους gamers και στο κάτω-κάτω της γραφής με κάποια γενναιόδωρη κίνηση διορθώνεται!

2) Τα 'παμε αυτά, ασφαλώς και είναι.

3) Εχει σίγουρα παρελθόν, το οποίο, αν και λέγεται 500, τη στηρίζει αρκετά για να αισιοδοξεί κάποιος. Βέβαια, η Commodore πήρε το δρόμο των 32bits, αλλά τόσα εκατομμύρια χρήστες δεν πρόκειται να ξεχαστούν από τη μια στιγμή στην άλλη.

4) Τα Deluxe Paint είναι καλά και ταυτόχρονα οικονομικά προγράμματα ζωγραφικής. Κάποια στιγμή, πριν 1-2 χρόνια, αγόρασα σε προσφορά το Deluxe Paint 3.18... 5.000 δραχμές! Ούτε το κόστος του υπέροχου manual που το συνοδεύει!... Στη μουσική δεν χρειάζεται να κοιτάς στα εμπορικά. Στα Public Domain υπάρχουν διαμάντια, όπως το Med κ.λπ. και για επεξεργασία ήχου (με sampler), θα βρεις πολλά στον ίδιο χώρο, αλλά θα πάρεις κάποιο μαζί με το μηχάνημα.

5) Αυτή τη στιγμή είναι η πιο καινούργια 16bit Amiga, οπότε έχει το πάνω χέρι σε σύγκριση με την 500άρα και, όπως είπαμε, στο θέμα της μελλοντικής υποστήριξης υπόσχεται περισσότερα. Αν και δεν μου γεμίζει το μάτι με την πρώτη ματιά, πιστεύω ότι είναι πολύ καλύτερη από την 500άρα. Την αδικεί το σχήμα της!

Υ.Γ.: Δυστυχώς, δεν ξέρουν Ελληνικά έξω, αλλιώς νομίζεις ότι θα τους είχαμε αφήσει;

ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ PC MASTER • ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ PC MASTER • ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ

Οι κίτρινες σελίδες προσωπικά δεν με χαλάνε καθόλου. Ισα-ίσα, θα με ικανοποιούσε η ρετρό αισθητική του. Οπως ένα καλό, σκοροφαγωμένο βιβλίο...

ΠρασινΑλογο



Ημουν κι εγώ φανατικός Pixelάς. Θα μπορούσα ν' απαριθμήσω χιλιάδες αναμνήσεις και συναισθήματα που βίωσα με το "Pixel", αλλά θα προτιμήσω να συγκρατηθώ, γιατί το θέμα μας είναι άλλο. Επί της ουσίας λοιπόν:

- Απ' όσο γνωρίζω, ο μέσος όρος ηλικίας των αναγνωστών του "PC Master" είναι σχετικά μικρός (οι περισσότεροι είναι έφηβοι). Προσωπικά, δεν νομίζω ότι ένας 17χρονος θα ενδιαφερόταν να διαβάσει το review του Awesome και του Turrican 2. Συνεπώς, πιστεύω ότι μια τέτοια κίνηση δεν θα έβρισκε θερμή ανταπόκριση από τη συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών του "PC Master", παρ' ότι εγώ προσωπικά θα ήθελα πάρα πολύ να δω κάτι τέτοιο. Το μόνο που κάνει ενδιαφέρουσα την αναδημοσίευση των τευχών του "Pixel" είναι ο παράγων "νοσταλγία", που δεν αφορά στους νεότερους αναγνώστες.

- Αν τελικά διαψευσθώ (μακάρι), η ταπεινή μου άποψη είναι ότι τα τεύχη θα πρέπει να επαναδημοσιευθούν κατά τον αυθεντικότερο δυνατό τρόπο, καθώς, όπως προανέφερα, η όλη ουσία του εγχειρήματος είναι η νοσταλγία για μας τους παλιότερους και η μεταφορά του κλίματος της εποχής για τους νεότερους. Αν απλώς επαναπληκτρολογηθούν ορισμένα reviews από κάθε τεύχος, τότε αυτή η ουσία χάνεται. Προσωπικά, πιο πολύ συγκινούμαι διαβάζοντας διαφημίσεις της εποχής, παρά τα ίδια τα reviews.

Πάντως, διαβάζοντας ξανά ορισμένα από τα παλιότερα τεύχη του "Pixel", οφείλω να δώσω τα εύσημα για άλλη μία φορά στους τότε συντάκτες. Απαιτούσε σίγουρα μεγάλη ικανότητα στο δημιουργικό γράψιμο αλλά και μεγάλες δόσεις έξυπνου χιούμορ για να γεμίσεις μία και δύο σελίδες αναφερόμενος σε ένα παιχνίδι, του οποίου τα τεχνικά χαρακτηριστικά και το gameplay ήταν τόσο απλά, που με πέντε γραμμές τα είχες περιγράψει με πάσα λεπτομέρεια (τι παραπάνω να πεις από το "ο χαρακτήρας μας κινείται προς τα δεξιά πυροβολώντας όλους τους κακούς, μέχρι να φτάσει στο boss της πίστας";).

Ecthellion79

HELP ZONE

STAR TREK

(ATARI ST)

Ενα από τα βασικότερα προβλήματα σε αυτό το παιχνίδι είναι ότι αδειάζουν πολύ γρήγορα οι τράπεζες του σκάφους (Power Banks). Το ζήτημα λύνεται, βέβαια, αν πάτε σε κάποιους πλανήτες που έχουν αποθήκες καυσίμων, πυρομαχικών κ.λπ. Ο φίλος ST-hacker, Δημήτρης Κοντούδης, μας έστειλε μερικούς από αυτούς τους πλανήτες. Στο ηλιακό σύστημα Dakiak, λοιπόν, ο πλανήτης Dakiak 3 έχει πυρομαχικά, ενώ στο ηλιακό σύστημα Xuner, ο Xuner 1 έχει ενέργεια. Κάτι άλλο που πρέπει να έχετε υπόψη σας, είναι ότι στο ηλιακό σύστημα Dakiak, στον Dakiak 1, που είναι life supporting, υπάρχει ο Rebel Commander, που μπορεί να εξοντωθεί μόνο με την Psychogenic Device.

NEBULUS

(CBM 64)

Λοιπόν, δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να σκοτώνεσαι να βρεις άπειρες ζωές σε ένα παιχνίδι και, μόλις το πετυχαίνεις, ν' ανακαλύπτεις ότι το παιχνίδι διαθέτει cheat mode.

Ο γνωστός για τη δράση του, Commodore hacker, Χρήστος Μιχόπουλος, που, όπως όλοι ξέρετε, ανήκει στην P.H.T. (Pixel Hacking Team), την έπαθε ακριβώς έτσι με το Nebulus. Το περίφημο αυτό cheat mode ενεργοποιείται, αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα <- j και ->. Κατόπιν, με τα πλήκτρα 1 έως 8 μπορείτε να παίξετε στην αντίστοιχη πίστα με άπειρο χρόνο και άπειρες ζωές.

Χρήστο, σου ευχόμαστε καλή ανάρρωση από το σοκ και σε ευχαριστούμε για το tip.

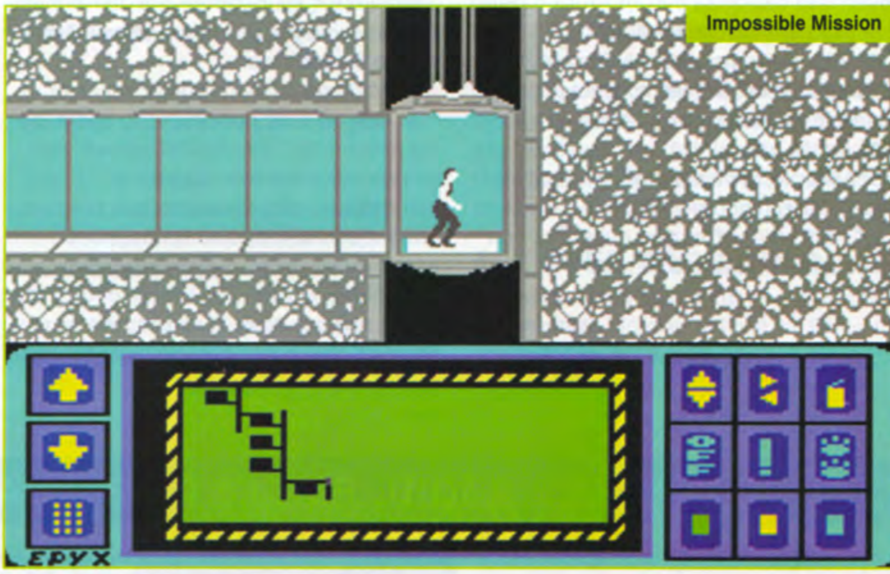
IMPOSSIBLE MISSION

(CBM 64)

Ο φίλος της στήλης, Γιώργος Χρυσός, μας έγραψε τα εξής:

Αν θελήσετε να απαλλαγείτε από τη μαύρη ηλεκτροφόρα μπάλα, μπορείτε να σταθείτε σε ένα τέτοιο σημείο, ώστε, για να σας φτάσει, να χρειαστεί να περάσει πάνω από κάποιο ρομπότ. Με αυτόν τον τρόπο, θα καταστραφεί. Επίσης, μην προσπαθήσετε να τη βγάλετε έξω από την πίστα με τις πλατφόρμες που ανεβοκατεβαίνουν, γιατί δεν θα τα καταφέρετε.

Ευχαριστούμε το φίλο και συνεχίζουμε.



Impossible Mission

JUNO FIRST

(CBM 64)

Στα δύο πρώτα stages πρέπει να πυροβολείτε τους μετεωρίτες που μεταμορφώνονται σε άσπρα ρομποτάκια. Σε αυτό το σημείο, πρέπει εσείς να τα τρακάρετε. Το αποτέλεσμα θα είναι να παίρνετε τριπλάσιους βαθμούς απ' οτιδήποτε τρώτε. Προσοχή μόνο, γιατί αυτό το bonus διαρκεί μόνο μερικά δευτερόλεπτα. Η ανακάλυψη είναι του Δημήτρη Γουρλή, τον οποίο ευχαριστούμε.

TREASURE ISLAND

(SPECTRUM)

Αν έχετε βαρεθεί να σας βγαίνει η πίστη κάθε φορά που θέλετε να περάσετε τη δεύτερη πίστα, κάντε το εξής: κρατήστε πατημένο το πλήκτρο H και μετά πατήστε με τη σειρά τα πλήκτρα E, R και T. Τώρα, αφού περάσετε την πόρτα, ίσως το παιχνίδι να κολλήσει. Πατήστε το T και όλα θα συνεχιστούν κανονικά. Τάδε έφη Νίκος Κυπριώτης.

PHANTASIE III

Λοιπόν, τα role playing games έχουν πολλή ιστορία. Ετσι, καθίσαμε ν' αλλάξουμε τα φώτα στο πιο πρόσφατο από τα τρία Phantasie, κάτι που καταφέραμε (φυσικά). Το adventure section, λοιπόν, του "Pixel" συμβουλεύει τα εξής:

1) Βρείτε τον Filmon στο Pendragon Archives.

2) Πηγαίνετε στο Hall of Giants (a giant wooden building στα νότια) και, αφού βρείτε το νεκρό Kilmor, πάρτε τον πάπυρο που κρατάει.

3) Πηγαίνετε πίσω στον Filmon.

4) Πηγαίνετε στο Dwarven Burial Grounds και παρακολουθήστε την κηδεία του Kilmor.

5) Πίσω στον Filmon.

6) Συναντήστε τον Lord Wood στο βορειότερο dungeon (αυτό που είναι σαν μεγάλη σκηνή).

7) Πίσω στον Filmon.

Γεια και χαρά σε όλες τις Greek Hacking Forces. Πώς πάμε, νέοι μου; Τι κάνουμε με τις ανακαλύψεις μας; Ολα βαίνουν καλώς, ελπίζω. Εμείς εδώ είμαστε καλά. Γράφουμε hints 'n' tips, όπως κάθε μήνα. Κάτι που πρέπει να σας πω, είναι ότι η στήλη κέρδισε το φετινό βραβείο Grammy καλύτερης στήλης για υπολογιστές. Μετά απ' όλα αυτά, μπορείτε εσείς να νιώθετε περήφανοι που διαβάζετε hints 'n' tips και εγώ περήφανος που τα γράφω και έχω τέτοιους δραστήριους hackers να με εφοδιάζουν με υλικό. Λοιπόν σπραϊτο-φονιάδες μου, τι λέτε, αρχίζουμε;

8) Πηγαίνετε στο Elven Catacombs (το dungeon που είναι σαν σπηλιά) και εξερευνήστε το ΟΛΟ. Προσοχή, γιατί εδώ βρίσκεται το Wand of Nikademus, το οποίο πρέπει να πάρετε.

9) Πηγαίνετε στο Chambers of Chronos (το dungeon που είναι στο νησάκι απέναντι από την πόλη Deltor). Πριν μιλήσετε στον Chronos, ψάξτε όλο το dungeon για να βρείτε το Key of Light. Επίσης, προσοχή στα μηνύματα που βρίσκετε στα διάφορα σημεία του dungeon. Μόλις βρείτε το Key of Light, πηγαίνετε στη μηχανή (πάνω αριστερά στο dungeon). Προσοχή, γιατί θέλετε να πάτε στο Plain of Light, οπότε πρέπει να πατήσετε τον ανάλογο συνδυασμό κουμπιών.

Μόλις πατήσετε τα κουμπιά αυτά πηγαίνετε στον διακόπτη (πάνω δεξιά στο dungeon) και τραβήξτε το μοχλό. Βγείτε τώρα από το dungeon, οπότε και θα διαπιστώσετε ότι έχετε τηλεμεταφερθεί στο...

10) Plane of Light. Είστε τώρα στην Light Town. Πριν προχωρήσετε, θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε μάθει το Transportation spell. Αν δεν το έχετε μάθει, κάντε το τώρα.

11) Εξερευνήστε όλο το dungeon στο Plain of Light, ΧΩΡΙΣ να πειράζετε όποιον δεν σας πειράζει. Μέσα στο dungeon θα βρείτε κάποιον φίλο που θα σας δώσει οδηγίες.

12) Πίσω στο Light Town και με το Transportation spell μεταφερθείτε στο Deltor.

13) Ξεκουραστείτε και δρόμο για το Hall of Giants. Οπως θα διαπιστώσατε στην προηγούμενη επίσκεψή σας, υπήρχε ένα δωμάτιο (κάτω αριστερά), στο οποίο δεν μπορούσατε να μπείτε. Τώρα, όμως, που έχετε το Key of Light, μπαίνετε άνετα. Μέσα στο δωμάτιο υπάρχει το Key of Darkness (μην κάνετε κανένα αστείο και δεν το πάρετε).

14) Πηγαίνετε στο Chambers of Chronos και χειριστείτε τη μηχανή με τον ακριβώς αντίθετο τρόπο απ' τον προηγούμενο. Μόλις βγείτε από το dungeon, θα διαπιστώσετε ότι είστε στο Plain of Darkness.

15) Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να ανεβάσετε την ομάδα σας όσα περισσότερα levels μπορείτε, γιατί το μόνο που μένει, είναι η τελική αναμέτρηση με τον Nikademus.

16) Εξερευνήστε όλο το dungeon που θα βρείτε στο Plain of Darkness. Μόλις βρείτε (κάτω αριστερά) έναν βωμό, πρέπει να σπάσετε το Wand of Nikademus. Αν το κάνετε, το παιχνίδι θα σας μεταφέρει σε ένα άλλο σημείο του dungeon, όπου θα είστε περιτριγυρισμένοι από τοίχους. Προχωρήστε, λοιπόν, μπροστά, οπότε βγαίνετε από το dungeon, τηλεμεταφερόμενοι, όμως, στην Town of Death.

17) Το dungeon που θα βρείτε εδώ, είναι το τελευταίο. Ο Nikademus περιμένει για την τελική αναμέτρηση. Συγκεντρώστε όλες τις δυνάμεις σας, εξερευνήστε το dungeon και, μόλις βρείτε τον Nikademus, εφαρμόστε όλα όσα έχετε μάθει μέχρι τώρα και είναι σίγουρο ότι θα νικήσετε.

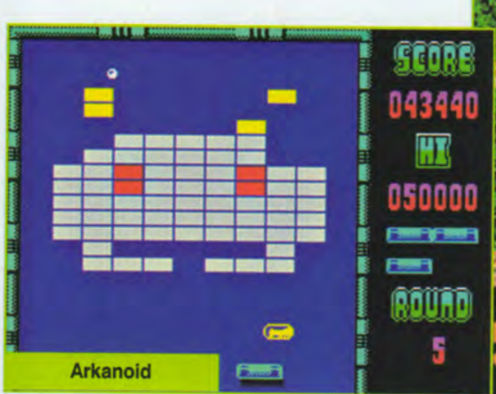
ARKANOID
(SPECTRUM)

Ενα από τα πρώτα μέλη των Greek Hacking Forces είναι ο Βασίλης (Master) Μήτσης. Τα tips του έχουν κατακλύσει κατά καιρούς τα γραφεία μας και ήδη έχει καταλάβει μία τιμητική θέση στο club των hackers. Τα τελευταία νέα του αφορούν στο περίφημο Arkanoid. Αφού κάνετε high score και μπείτε στο Hall of Fame, αντί για όνομα γράψτε PBRAIN. Μόλις τελειώσετε και αρχίσετε ξανά το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα "Space to cheat". Πατώντας το, θα ξαναρχίσετε από την πίστα όπου χάσατε.

Βασίλη, περιμένω νέα σου.



Phantasie III



Arkanoid



ARKANOID II

940.000	Θοδωρής Τουλάς	(Atari ST)
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
98.560	Αντώνης Δεληγραμμάτικας	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari 520)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
110.220	Δημήτρης Τυπάλδος	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6129)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	1(Amstrad 6128)
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Στράτος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)
8.500	Τάκης Πάρολος	(Spectrum +)

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
474.850	Χρήστος Βασιλείου	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκορδάς	(Amstrad 6128)
474.850	Μάκης Αμύντας - Σπανός	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

2.005.550	Χρήστος Τιμωνίδης	(Commodore 64)
1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)

ROBOCOP

349.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)
115.200	Μιχάλης Μπακόπουλος	(Amstrad 6128)
102.640	Γιάννης Τσιρπαυλής	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)

KARNOV

774.330	Θανάσης Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
415.999	Χρήστος Αλεξανδρής	(Amstrad 6128)

HIGH SCORES



SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυρρανός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)

DEFLEKTOR

250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)
185.040	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)

PLATOON

368.100	Χρήστος Τιμωνίδης	(Commodore 64)
217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	(Amstrad 6128)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	(Amstrad 6128)
720.000	Γιώργος Βλάχος	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάννης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	(Amstrad 6128)
6.147.000	Αριστοτέλης Μήτσιου	(Amstrad 6128)
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari ST)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στέλιος Κράλογλου	(Amiga 500)

TARGET RENEGADE

3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Μαζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)
1.117.200	Χρήστος Στώγιας	(Amstrad 6128)

BUGGY BOY

125.200	Ανδρέας Συνοδινός	(Amstrad 6128)
123.080	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
120.000	Βαγγέλης Δουληγέρης	(Atari ST)

WESTBANK

7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
6.989	Σπύρος Μπεκονόπουλος	(Amstrad 6128)
6.100	Ανδρέας Τιγγήρης	(Spectrum +)

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL (20 λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

YIE AR KUNG FU

571.280	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
206.580	Ακης Σπύρου	(Commodore 64)
201.580	Γιάννης Λεμονάκης	(Amstrad 6128)
190.000	Τάκης Σφέτσας	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσικος	(Atari ST)
22.586	Κώστας Αρβανιτίδης	(Amstrad PC 1512)
20.040	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Atari ST)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST (Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

Εκείνη την εποχή... 1986



16 Ιανουαρίου, "Voyager 2"



28 Ιανουαρίου, "Challenger"



28 Φεβρουαρίου, Olof Palme



14 Απριλίου, Desmond Tutu



26 Απριλίου, Chernobyl

1 Ιανουαρίου - Η Ισπανία και η Πορτογαλία μπαίνουν στην επιτροπή ενιαίας οικονομικής πολιτικής της Ευρώπης.

14 Ιανουαρίου - Το Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής αποφασίζει ότι κατά την διάρκεια επιλογής ενόρκων στις δίκες, η φυλή των ενόρκων δεν θα αποτελεί παράγοντα απόρριψής τους.

16 Ιανουαρίου - Το διαστημόπλοιο "Voyager 2" αποκαλύπτει τα πρώτα μυστικά του πλανήτη Ουρανού.

28 Ιανουαρίου - Το διαστημικό λεωφορείο "Challenger" καταστρέφεται από έκρηξη αμέσως μετά την εκτόξευσή του από το Cape Canaveral, στέλνοντας στον τάφο το επταμελές πλήρωμά του.

7 Φεβρουαρίου - Ο πρόεδρος της Αϊτής, Jeanne-Claude Duvalier, αποδρά στη Γαλλία.

26 Φεβρουαρίου - Ο πρόεδρος των Φιλιππίνων, Marcos, φεύγει από το νησί ύστερα από 20 χρόνια διακυβέρνησης. Τον διαδέχεται η Corazon Aquino.

28 Φεβρουαρίου - Ο πρωθυπουργός της Σουηδίας, Olof Palme, πέφτει θύμα δολοφονίας.

3 Μαρτίου - Αποκαλύπτεται η θητεία του προέδρου της Αυστρίας, Kurt Waldheim, στο ναζιστικό στρατό.

10 Απριλίου - Ο κομήτης Haley αποκαλύπτει πλούσιες πληροφορίες κατά την επιστροφή του.

14 Απριλίου - Αμερικανικά αεροπλάνα επιτίθενται σε "κέντρα εκπαίδευσης τρομοκρατών" στη Λιβύη.

14 Απριλίου - Ο Desmond Tutu εκλέγεται αρχιεπίσκοπος στη Νότιο Αφρική.

26 Απριλίου - Το τρομακτικό πυρηνικό ατύχημα στο εργοστάσιο του Chernobyl, στη Ρωσία, αναστατώνει ολόκληρο τον κόσμο.

4 Ιουνίου - Ο πρώην αναλυτής του αμερικανικού ναυτικού, Jonathan Jay Pollard, 31 ετών, κατηγορείται ως κατάσκοπος του Ισραήλ.

11 Ιουνίου - Το Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών επικυρώνει τα δικαιώματα άμβλωσης για τις γυναίκες.

15 Αυγούστου - Η αμερικανική Βουλή απορρίπτει το σχέδιο "Πόλεμος των Αστρων" του προέδρου Reagan.

"Στο μέλλον **640Kb** RAM θα είναι παραπάνω
από αρκετή μνήμη για όλους"

1981, Ανώνυμος Επιχειρηματίας

"Οι απαιτήσεις συστήματος για τα Windows Vista
είναι τουλάχιστον **512.000Kb** RAM"

2007, Microsoft Corporation

"Η Ελληνική αγορά στα προσεχή χρόνια δεν θα είναι ακόμη
ώριμη να υποστηρίξει ένα ηλεκτρονικό πολυκατάστημα"

1998, Ανώνυμος Τραπεζίτης

e-SHOP.gr®
ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

Το Πρώτο και Μεγαλύτερο ηλεκτρονικό πολυκατάστημα στην Ελλάδα συμπληρώνει σχεδόν 10 χρόνια εκπληκτικά επιτυχημένης πορείας. Με πωλήσεις 70.000.000 €*, περισσότερους από 260 υπαλλήλους & 41 e-shop points σε όλη την Ελλάδα.

2007, e-shop.gr A.E.

** πρόβλεψη για το 2007*